HKABC ABC

跳舞機二代與結他機行貨有得返!!

1999年6月17日

103

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

完美版

隨書免費贈送
互動遊戲誌VCD

DINO CRISIS™

攻略本發售直前
第一手消息全面報道

超強攻略列陣

超級機械人大戰Complete Box
ELEMENTAL GIMMIC GEAR
ACE COMBAT 3 electrosphere
RACING LAGOON/GRANDIA
POCKET MONSTERS系列
倫敦精靈偵探團

暑期戰雲密佈

SD高達G GENERATION-0
VANDAL HEARTS II天上之門

解開遊戲界各種疑團秘聞

遊戲誌大預言1999

每本港幣35元

教你點樣去揀跳舞毯



© CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.

你想唔想好似我哋咁出人頭地？

如果係想嘅話，就一定要睇落去！！

《遊戲誌》現正大量招請：

1. 初級編輯——經驗不拘，只要對打機有心得及遊戲觸覺敏銳便可；
2. 高級編輯——有編輯經驗，對遊戲有一定程度認識，中文程度良好，懂日語及中文打字

大家自覺附合以上條件，千萬唔好錯過出人頭地嘅大好機會！即刻寫封信嚟，記住！要有一份「履歷表」同埋一份大約有1000字左右嘅遊戲簡短略或介紹，如果係可造之材，我哋一定會搵你上嚟見見面。

唔好再浪費時間，即刻寄信嚟啦！！



DINO CRISIS完全攻略本

中華英雄製作特輯VCD

DINO CRISIS獨家珍藏FOLDER

遊戲誌攻略合訂本系列

還有…

如果大家能夠順利過渡6月30日嘅話，

就一定要留意1999年7月1日嘅遊戲誌！





© CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.
© SEGA ENTERPRISES,LTD.1998,1999 CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

VOL.103目錄 1999年6月17日

遊戲誌突發組

DOUBLE IMPACT！

ET_MAX[奧斯丁اوستن] 扫描制作

攻略資訊港

挑戰無極限 攻略無界限



完全攻略資料庫

遊戲索引（以遊戲類型及筆順排序）

遊戲類型解説

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小説／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲



熱點新作
迎夏接秋新作無憂

GP 樂園
歌書動漫樣樣齊 超力電磁好盞鬼

NOTES FROM EDITOR

各位如果看到今期的《遊戲誌》，就應該會覺得有點奇怪，事關只採用了兩期的新Logo變回以往較長身的版本，為甚麼呢？原因是自從這兩期推出以來，有不少熱心讀者致電或來信告知希望保留舊有的Logo，因為面積不夠大的關係故此即使雜誌推出市面，他們要花費不少精神才能找到(實在非常抱歉呢)，所以強烈要求我們換回以前的標誌。雖然新標誌受到不少讀者讚賞，但編輯部亦要顧及其他讀者的需要，所以在沒有更理想的解決方案之前我們決定先用回舊Logo，希望大家諒解。

《DINO CRISIS》快將推出，不知道大家是否像我一樣很期待這款新作呢？雖然只要等多兩個星期便可玩到它，但總想能像J.J那般可提早享受此作，所以如果你喜歡《DINO》的話就絕對不容錯過我們在同日推出的攻略本了。

(福田)

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、福田、赤目黑龍、MS、KOTARO、山寺良牙、非洲、怪傑、小璘、神皇、AMANDA
◆特約筆者／超音潛艇、歐陽明、古拉拉_B、鈴奈、AMI
◆封面設計／畢氏．子濃
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KAN、JOAN
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG　電話／2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溦水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

- 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

LOOK!編輯TALKING

呵～呵～呵～的黑黑龍笑着話

唔……今期真是相當的「舒服」，不過，其實也相當辛苦，而且有點兒的失望，事關身邊的不大生性，令到偉大的計劃成為泡影，唉……不過，計劃的壞滅亦為黑龍換來一點兒的「空間」休息休息，然而，亦因為身邊的人，本來可以休息的時間也變成工作的時間………

其實黑龍真的不是一個「遊戲人」，黑龍最希望可以做一本「好好睇睇」的動畫書，不過，現在相信也很難有老闆肯做這種書刊了，而另一方面，市面上的唯一一本又好像越來越差了，如果大家真是要看這方面的消息，唯有每個月花數百元買日本的雜誌好了。

山寺良牙之70大壽？

☆ 真的歲月不留人，唔經唔覺本人已在《遊戲誌》入職70期的日子，又是陳年老舊的，老人院也不收的說話，在這段歲月間有傷感的事、有氣憤的事、有無奈的事、有失落的事、當然也有高與的事；不過無論怎樣，本人也慶幸能認識到一班可以說是半志同道合的同僚(是嗎？)，一同工作一同快樂一同憂愁(是嗎？)。雖然不知明天會變成怎樣，或許能到日本留學也說不定、或許會成為聲優也說不定、或許會考入東京大學也說不定、或許已捱不住而離去也說不定，總而言之《遊戲誌》編輯部所得的經驗及所發生過的事，將會成為本人驀然回首的一個________。(請填上四字詞／1分)

☆ 真想望《電車GO！64》、《電車GO！2》(假名)、《Pocket Love》(假名)、《往北去Photo Memories》、《True Love Story Fan Disc》(假名)快些推出。

☆ 在本文「出街」之時，離「某日子」只剩下十數天，不知到時會變成怎樣呢？相信沒有會想到吧！

心境平靜的福田君話——

久疏戰陣，相信當它出現時我又要重投世界大戰的懷抱。早前我對自己的能力作出錯誤性估計，難道真的選擇錯誤了路向？經過這一役，我要覺更難給自己一個固定位。應該繼續現有方式、享受這刻的過程，還是回歸原點從頭做起呢？

若要我替目前的成績評分，理應只有四十五分，距離應有水準還有一段小距離，至於距離極限則…總是覺得很難拋下一些無謂的羈絆，看來自己沒有希望成為「完人」了。不，只要未到絕路，絕境也能重生。

不經不覺三年了，冥冥中總有主宰，看來它可能是給予我新觀念的一個契機。

腦內突然響起《虹》。那個才是自己啊。

人在江湖，身不由己；處之泰然，談何容易。

P.S.《Pieces》真的很正啊！這令筆者更加期待《ark》和《ray》呢。

J.J

由於《DINO CRISIS》完全攻略本正在製作中的關係，所以原定的編者話也要暫停一期，下回再見！

還未想死的小璘——

★自從小璘拿了一隻小熊回公司後，牠便受到其他的編輯玩弄，在晚上又要替他們趕稿(有圖為証)，真的十分命苦……(笑)

★最近終於也訂到由綠川光監修的同人誌了☆雖然是貴了一點，(要10多算！)不過還是覺得物有所值。

★小璘留長髮已一段日子，近來不知為何突然想剪短它，可是又不知想剪什麼髮型好，不如就像上次那樣拿林原惠美的相給髮型師作參考好了。(不過要待扮完某角色的COSPLAY才剪)

★小璘有很多想做的事還未做，例如看「卒M」「E.M.U」的錄影帶、看漫畫，還有畫畫(還欠朋友一些稿子未交)。若不再畫的話，除了被朋友追斬之外，還會退步到不似人形……哇哈哈！我要每天也有48小時啊！

★現在小璘差不多每天也被編輯們洗腦＋催眠，要小璘一定要到日本旅行，他們用盡一切甜言蜜語(笑)來引誘小璘，真可惡！！

被「懷疑」和「遺棄」的小MS話——

◆近日，MS開始被人懷疑，究竟MS是男性？還是女性呢？那麼MS來問讀者一個問題，機動戰士是男？還是女呢？如果你們仍不知道的話，那就在下期告訴大家啦！(^-^)

◆MS發覺自己由小至大總是被別人遺棄，不論在何時何地總是得MS自己一個人，是MS太過內向嗎？真的不知道，其實MS很喜歡與大家一起玩…一起笑…

◆工作越來越多…MS就快支持不住了…即使MS是全戰鬥萬能型，不能兼顧所有事情的…

P.S.：自從小璘的小熊來到公司後，牠每晚也為我們趕稿，真好呢！但不知為何總是要穿上我們的衣服……(好邪~~)

怪傑想游泳：

在這炎熱的夏天，隨時都會令筆者流到滿頭大汗，相信可以解決炎夏的天氣就只有到泳池游水(絕不是乾的)，筆者希望可以在這個星期天和朋友們一起到自稱將會關閉的水上樂園，哈哈！究竟能否有空去呢？(心想)加油吧自己！！！「耕吧爹」

自傷矛盾·KOTARO

雖然原定計劃有變，但卻不能責怪任何人，因為大家也同樣地幹着自己認為正確的事。
應該快樂的一刻，拙者並未快樂……
加時再戰，實在令拙者有點倦。
各有前因莫羨人。
努力忘記過去，總比別人忘記自己來得有趣；
繼續裝聾作啞，是減少煩惱的唯一可行方法。
友人問拍拖的感覺到底是怎樣，之後拙者想了又想，到最後得出來的結論竟然是『不好意思，那麼久遠之事，拙者早已經忘記得一乾二淨。』
如果再多一次機會讓拙者選擇，拙者可能會揀……
奈何拙者甚麼也做不到，實在太沒出息！
雖然素未謀面，但是好歹也是弱質纖纖的女子，
袖手旁觀似乎於禮不合……
所以拙者希望自己衝動可怕。

想得太多·非洲

最近我真的煩得要死，好了功課做完了，好像可以停下來休息，但是自己的壞習慣便是一靜下來的時候，就會胡思亂想，想得太多時，覺得沒有辦法時，我便會不斷的笑，因為痛苦得不知道怎做才好，當你去想着一些離現實太遠的東西時，你便感覺到這無奈。只可惜要想和做的事都是遲早的問題，現在不去想、不去做，難度要到老時才想才做嗎？

現在不去捱，吃一點苦頭，是不會知道什麼叫做波折。我自問由小到現在也沒有預到什麼大挫折，因為小時有父母供書教學，在固定的地方住，雖然環境不太好，但總好過沒有地方住；家中有弟妹，雖然是頑皮了一點，但仍是蠻可愛的；有一班關心我的好朋友，因為大家都是以心待人的，沒有利益衝突。

「你現在還小，不用想得這麼遠。」、「不要去得太盡，你現在已很辛苦的了。」、「如果到頭來只剩下我一人，賺到錢又怎樣？」、「我想當你知道自己的底線到哪時，你已剩下半條人命了。」、「對自己好一點吧。」、「過去的日子看你笑的時候，也是不開心的，現在值得開心的時候又去找事來煩。」、「在認識你的時候，你不是這麼灰的，是個很有活力的孩子來的。」你們說得對的，我在自尋煩惱吧，我很徬徨，我不知道我可以怎樣做，因為自己不中用，可以說是無能。

我很想給自己更多的挑戰，想一試自己的底線可以去到哪。之後便要超越自己的底線，不斷的重複這一個步驟，我覺得這樣的人生才是有意義的，也可能是這樣才可以迫使自己變得更強，因為這便是求生之道。

我老實說一句：「我是因為想令自己變我更強，所以不斷的試自己的能力，但我不知道這樣是否真的可以令自己成長起來，還是在傷害自己。」

我相信在19歲已在想買樓的年青人不多，我可能是太過心急吧，平時教人不要操之過急的我，竟然自己做不到，可笑。

我的腦很倦，我的頭很痛，我又在苦笑了，「可以做到什麼，還是根本什麼也做不到」這一句又出現了，我不知道，我真的不知道，很辛苦...但沒有人可以幫到我，因為這是我的責任，我必須一人去承擔，還是熬過去吧，待暑假的來臨，便可以知道答案，希望可以如我所願...

★不知何故，本皇這兩個星期的工作速度很慢，幸好在眾編輯的全力幫忙下，才令本皇不至於成為千古罪人，本皇深表感激！(下期書一定會改善的)

★在茫茫人海中，究竟誰是本皇的另一半呢？為何她現在不出現於我身旁？是因為本皇與她的緣份未到，還是………？

★噢！為何本皇下凡之後，會有這麼多煩惱啊！？

★很久沒有去「遊戲××市」了，不知在那裡的朋友們有否掛念本皇呢？(阿昌、阿賢和阿Ben，希望你們的感情生活能順順利利！)

★P.S. 借此機會祝亞June生日快樂，希望妳以後也能活得開開心心！

好掛住屋企張床 zzZZ

◆自從踏入編緝生涯，與屋企張床越來越疏遠，真的很想探望一下它的情況。

◆今天突然收到「細恆」和「阿輝」的電話，感到很意外！

◆我很期望6月23日的來臨。

◆我覺得自己老了！

◆多謝各編緝們的照顧。

◆很高興認識到一位好朋友。

◆近日才開始發覺身邊的人對我越來越好，由其是闊別多日的另一半，真的想快些再到你。

◆「心」，我好掛住你呀！

Mickey～The Last Talk

花了幾天的時間，終於把閒置已久的「機動堡壘」重裝過來，性能還算不錯，相信再過幾天，就可以把我那個核突到嘔的網頁整理好，起碼都似番個樣先吖。

上期書尾剛打爆《WORDS WORTH》，正想開工玩《COMIC PARTY》的時候，床頭那部專門用來玩日本GAME的電腦突然暴斃，弄得一個星期以來辛苦經營的爆機SAVE全部消失，嗚……

這個時候，J.J正在大阪跟恐龍死鬥中。這些年間由於多本BIO系列攻略本都是由他負責，可以比我們這些一般小市民早玩到那些遊戲，加上他真的花了很多心機去找尋所有隱藏東西，所以自自然然就成為了BIO專家，日本方面對他做的攻略水準也很放心。一個人能夠有一項技能是中日台三地的人都認同的話實在不是易事，一方面要有這個機緣，二方面自己要夠努力，米奇也不期然羡慕他啊。

賣概念是件很不輕鬆的工作，因為如果你準備不足、冥頑不靈的話，人們便會毫不留情的「打沉你」。不過真正辣手的，是當你的概念成功賣出後怎樣去把它貫徹實行。畢竟，「得把口」是沒用的。

最後一期在GPM寫編者話，寫的盡是廢話，你是否期待米奇有甚麼料爆？哈哈，我還未死嘛，SEE YOU！

情報Guide

特派情報員：福田、米奇、MARKS、柳生課長

DDR 2nd MIX 與結他機行貨有得返

根據消息提供，KONAMI兩大PlayStation音樂軟件《Dance Dance Revolution 2nd REMIX》(暫稱)與及《GUITAR FREAKS》將會推出行貨版本，而結他機更會有專用控制器一併推出，這有賴有關方面能積極向日本爭取發售權，看來到時大家應無需花費不必要金錢搶貨了，希望翻貨數量足以應付市場需要吧；兩者發售日分別暫定為8月26日和7月29日。補充一點，就是同屬BEMANI系列、以業務用版本作為基礎的《Beat Mania APPEND 4》現定於9月9日推出，2800日圓。(福田)



■《GUITAR FREAKS》相信會掀起另一番搶購熱潮

BIOHAZARD CODE:Veronica 對應通訊機能

在6月15日的大阪，CAPCOM社長辻本憲三對旗下DC作品《BIOHAZARD CODE:Veronica》發表了有關其對應通信機能的言論，據報玩者可藉着互聯網把更新資料下載往主機，從而玩到各種新元素提高趣味性。

另外，辻本社長亦在同日公布了下半年各BIO系遊戲的出荷數目，首先是《CODE:Veronica》CAPCOM將會在今個財政年度(2000年3月前)在日本推出40萬隻，N64版《BH 2》則是國內5萬、海外23萬合共28萬隻，至於PS版的《BH 3》則預定為總數170萬隻，國內及海外數量分別是120萬和50萬。從《BH 3》的數目看來，似乎CAPCOM對BIO系遊戲魅力的估計已不大如前，因為PS版《BH 2》在日本國內的總銷量是超過200萬隻。(福田)

遊戲誌 Dreamcast 主機 $1000 大優惠祭實況報道

6月5日相信是不少本本地機迷的重要日子，因為「遊戲誌Dreamcast主機$1000大優惠祭」正是當天舉行。

當日一早便已有超過300名讀者在場守候，準備以$1000換購他們期待已久的Dreamcast。據說，排頭位的小朋友是從6月4日晚上便已開始排隊的，可見Dreamcast對香港機迷的吸引力。由於聚集人群太多的關係，在警方的要求下，我們提早向首100名輪候人士派發輪候券。對於12時來到但看不見人龍的讀者，我們只有對你說：「對不起，可是你來得太晚了。」

換購行動在下午1時正式展開，他們很有秩序地換購到DC主機，有些急不及待的換購者更先購入了心水的DC遊戲，準備回家打個飽。除了已取得輪候券的準機主之後，場內還有一些抱着一絲希望的讀者，希望有人拿了輪候券而沒有來取機，那就可以再之輪候換購了。對於這些熱情的讀者，我們是不會拒絕的，不過由朝到晚在守候實在辛苦大家了。(米奇)


■Chic之堡還未開門，不過熱心讀者已大排長龍　■終於買到Dreamcast了，回家一定要玩過痛快

64DD 十二月一日面世！！

任天堂與另一間日本機構Recruit，宣布將會設立名為「ENTERNET」的電視與遊戲機用會員制網絡服務事業，兩者均會出資50%來開設現時名稱未定的新會社，由99年12月1日起正式提供服務，據知對應這網絡系統的機種正是64DD。

據知這個完全會員制的服務，用家需要預先支付入會費及購買起動用配件，這些起動用配件分別有64DD主機、通信盒帶、工具碟和記憶體等，另外還需要繳交服務月費。至於可以享用的服務，包括有經網絡預訂64DD專用軟件如《巨人之DOSIN 1》、《瑪莉奧美術家系列(共3款)》、《大戰略》和《GOLF》等10款、抄取新增道具或地圖等遊戲追加資料、網上通訊對戰、閱覽網上電子雜誌刊物、提供電子資訊制作工具、網頁閱覽器和其他資料下載服務等。

雖然還未有64DD發售日的正式發表，不過它起碼要在12月1日推出才能趕及提供上述服務，看來任天堂真的沒有放棄這個市場啊。(福田)


■64DD真的要推出？

DC 外置 ZIP DRIVE 的誤報

近排有不少本地雜誌及海外網頁，均報道刊登過有關DC專用ZIP DRIVE的樣子，不過根據官方資料證實這些消息純屬流言，原因是在構思這台ZIP DRIVE時IOMEGA已打算將它安裝在DC的底部，與主機連成一體，因此傳聞般的外置式構造根本不可信。至於它的真正外貌，相信要等多一段時間才有機會看到了。(福田)


■DC專用ZIP DRIVE傳言被指流料

《立體餓藏》隱藏角色邪到你唔信！

話說索尼遊戲站嘅《餓藏傳說》將會於下個星期推出相信大家都應該知道，但係原來裏面竟然仲有兩名原創隱藏角色怕且大家就未必知道喇呱！據註亞美利堅合眾國方面嘅探子所收翻嚟嘅消息，今次《餓藏》會追加兩名業務用版本欠奉的原創隱藏角色，其中包括咗大家熟識的「鴨王」，同埋同遊戲冇乜關係嘅CROSS OVER人物「空手先生」，真係邪到你唔信！至於情報嘅可信性到底有幾高？唔好意思，我都答你唔到。(柳生課長)

最新 DVD 音樂娛樂軟件資訊系統

於6月15日，日本哥倫比亞、世嘉、日立製作所與及平野設計四間公司，共同發表即將開發一套新的電子情報流通權利管理系統，對象是各種大容量的電子資訊媒體，而世嘉將來的家用遊戲機更會使用這種系統。

簡單來說，用家先從店舖裏購買一隻預先收錄了大量資料的暗號化DVD-ROM，內容暫時預定有音樂、遊戲軟件和電影等，當從體驗版或試聽版找到合心水的項目時(如四五百首歌內的其中一兩首)便可經由互聯網付款訂購，以將這些資料的暗號解除，又或者在購入暗號化DVD-ROM時直接從店舖訂購內容解碼。至於付款形式方面，目前決定採用電子付款(像信用咭)及直接以現金交易，因考慮到要顧及沒能力申請電子貨幣但會購買遊戲軟件的小孩子。

現時所發表的系統內容裏，使用媒體包括了DVD-ROM和GD-ROM兩種，不過對應硬件如電腦及遊戲機等則必需配備讀／寫這些情報專用的晶片，藉以管理電子媒體上的資料識別及暗號解碼。雖然這套系統由8月起才開始測試，距離正式投入市場尚有一段時間，可是世嘉似乎卻表現得相當積極，因她今次把20台Dreamcast投入實驗計劃裏，為了將來的新遊戲機事業鋪路。(福田)


■不知道世嘉會否為Dreamcast開拓這種新概念資訊服務？(圖為《SONIC ADVENTURE》)

PlayStation 2 九月有嘢睇

SCE的久多良木健社長在6月9日的PlayStation軟件表彰式（頒獎禮）裏，道出將會在今年9月17日舉行的TOKYO GAME SHOW秋裏，公開展示PlayStation 2（暫稱）的實機外觀與及同時發售軟件。

比較起本年3月時的PS 2發表會，廠方公布有關新主機所使用、由SCE及東芝共同開發的超級晶片Emotion Engine，不過當時只展示了具PS 2規格之試作畫面，而在上個月E3則可看到利用PS 2同等機能平台所運算的次世代版《GRAN TURISMO》高質素畫面。據久多良社長表示，PS 2內的超級晶片將於7月起便可量產化，整台主機則可在10月時全面投入生產，雖然SCE沒有正式公布過實際發售日但估計PS 2應有機會趕及在12月推出。（福田）



■等多三個月就能見到PlayStation 2（暫稱）

ACE COMBAT 3 擴張碟 8 月有售

NAMCO空戰遊戲《ACE COMBAT 3 electrosphere》推出至今已有一個月了，但相信仍有部份朋友未能完全攻陷它的，現在有一個好消息告訴大家，就是於8月26日MEDIA FACTORY將會推出一隻名為《ACE COMBAT 3 electrosphere DIRECT AUDIO with AppendDisk》的兩CD作品，除了一隻原聲音樂碟外還有必需《AC3》來能啟動的附加CD-ROM，其精彩內容包括有最後頭目Night Raven的機體資料和約9分鐘的極秘映像、平時需要通過全部52關才會出現的Mission Simulator自由選關模式與及自行選播CG片段的Movie Player等；只售2800日圓。（福田）



■即使未玩爆《AC3》都能藉APPEND DISC來選關

SCE 開發二合一鐳射讀取部件

同時配備了DVD-ROM及CD-ROM兩種媒體制式的PlayStation 2（暫稱），SCE將會為這部主機開發能以單一晶片讀取這兩種不同媒體的新型鐳射讀取部件。

在6月8日，SCE對外發表了有關這款新部件的資料，據知其特色是可在使用一枚晶片的情況下，發射波長為650nm（DVD-ROM）與及780nm（CD-ROM）的兩種鐳射光，較普遍使用兩組晶片的做法節省不少成本，因為部件數目由原本的11件削減為4件。想得深入一點，SCE今次行動是可和電腦生產線相附相承，原因是這組部件可以應用在外置DVD-ROM或各款VAIO COMBO裏，從而能夠大規模生產對減輕成本絕對有利。（福田）

PLAYSTATION AWARD 1999 結果

在6月9日SCEI舉辦了名為「PLAYSTATION AWARD 1999」的頒獎禮，目的是慶祝PlayStation全國出荷數量達5500萬台與及表揚銷量出色的軟件，所有來賓均獲得「55Million」品牌的紅酒作為禮物，真是非常應境。可惜的是，基於業界不境氣比起去年的成績今年只得24款作品銷量超過50萬隻，真的希望來年會好景一點；下表是各得獎者名單。（福田）

Triple Platinum Prize（銷量超過300萬隻作品）

FINAL FANTASY VIII	SQUARE

Platinum Prize（銷量超過100萬隻作品）

XI[sai]	SCEI
電車GO！	TAITO
古惑狼3~撲！世界一周	SCEI

Gold Prize（銷量超過50萬隻作品）

FIFA WorldCup 98~France 98總集編	EA SQUARE
FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL	SQUARE
電車GO！2	TAITO
BRAVE FENCER武藏傳	SQUARE
實況POWERFUL職業棒球'98開幕版	KONAMI
STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX
METAL GEAR SOLID	KONAMI
R4-RIDGE RACER TYPE 4	NAMCO
陸行鳥不思議迷宮2	SQUARE
SIMPLE 1500系列Vol.1 THE麻雀	CULTURE PUBLISHERS
幻想水滸傳2	KONAMI
SD GUNDAM G GENERATION	BANDAI
MONSTER FARM 2	TECMO
BEAT MANIA	KONAMI
Dance Dance Revolution	KONAMI
STREET FIGHTER ZERO 3	CAPCOM
TALES OF PHANTASIA	NAMCO
World Soccer實況Winning Eleven 3~World Cup France'98	KONAMI
SAGA FRONTIER 2	SQUARE
UM JAMMER LAMMY	SCEI

惡龍終於打到 GBC…？

傳聞在紅白機時代叱吒風雲的鉅作《勇者鬥惡龍》，將會在GAMEBOY COLOR上推出新作《DRAGON QUEST 1 & 2》，從名稱已知它是將系列頭兩集輯錄起來，若然是真的話難道遲點會出《DQ 3》？暫定在夏季發售。（福田）

洛克人復活

上期已披露過的消息果然應驗，日本方面已宣布紅白機名作《ROCKMAN》系列將會在PlayStation上重現，由8月5日的第一代起每個月都會有一集《洛克人》推出，賣點方面除以非常廉宜的2800日圓作招徠外，對應Pocket Station每集均有獨特玩法的迷你遊戲亦是其另一殺着。順帶一提，WS版的《洛克人&科魯迪》現定於9月下旬推出，3800日圓。（福田）

D2 推出有望

WARP現已決定《D之食桌2》將於今年11月18日推出，容量高達4隻GD-ROM，售價則保持為6800日圓，希望它真的能夠順利誕生吧。（福田）

特別色的NEOGEO POCKET COLOR

只要是有留意開日本棒球比賽的朋友，就一定會知道阪神老虎隊到底是甚麼，現在NEOGEO POCKET COLOR將於7月29日推出名為「加油吧阪神老虎隊限定版」的特別色版本，售價同樣為8900日圓，有興趣者千祈唔好錯過。（福田）

凶鈴效應？哩期又興番恐怖GAME

在6月8日，SPIKE正式發表將會於PlayStation上推出一個名為《通向夕闇的探險隊》的恐怖冒險遊戲，而正式發售日為9月22日發售。其內容是講述三名中學生在散步途中走入學校內的森林，而且一個見到玻璃面具，但因此「不論誰都會在見到玻璃面具的一百日後死亡」的咀咒便落在三人身上。遊戲的音效會使用特別方式收錄，而HEADPHONE來玩的話，就會更具恐怖的現場感。(MARKS)


■採用閱銀幕形式表達的畫面

A列車火速駛進PS 2


■《A列車6》畫面比以往更勝一籌

以模擬經營遊戲《A列車》系列享負盛名的ARTDINK，決定以《A列車6》作為投身次世代PlayStation的首隻棋子，它現定於和新主機同日推出，至於詳細情報請留意我們日後的報道。(福田)

星際城市開PRO SHOP

由SCEH方面直接管理的PlayStation PRO SHOP將開設他們在旺角的第一間分店，這間PRO SHOP位於彌敦道星際城市3樓，將於6月25日開幕。不過，星際現在是著名的翻版勝地，雖然沒有直接售賣PlayStation遊戲的店舖。在這樣的翻版場開設正版特約店，是不是要向翻版商人挑戰呢？

不過你論如何，顧客在到達PRO SHOP之前先得要經過翻版店排山倒海的誘惑，認真要心如止水哩。(米奇)

傳聞瑞華行取得WONDER SWAN代理權

近日在遊戲店間傳出了香港BANDAI模型玩具的總代理瑞華行取得了WONDER SWAN代理權的消息，令到不少入水貨的店舖留意起來，因為有了代理之後他們便不能炒賣遊戲，而且瑞華行在代理行貨「超合金魂」超力電磁俠的時候曾經用過贈送獨有紀念品的招數來打擊水貨，這更令一些水貨商人擔心在7月推出100萬台紀念版WONDER SWAN的時候，瑞華行會否使用同一招數，令用家放棄水貨。

既然市場有這樣的反應，米奇當然第一時間與有關方面聯絡。據瑞華行的吳先生表示，代理WONDER SWAN一事暫時仍在計劃階段，包括售價、會有多少遊戲推出行貨版、批貨方式都未有定案，他更表示不明白這消息怎會流出市面。WONDER SWAN推出以來，雖不致於引發熱潮，但仍頗受日本用家歡迎，截至3月底為止出貨數字已達到40萬部，比同期的競爭對手NGPC高出一倍。相信如果行貨WS和遊戲能夠控制售價在合理水平的話，會有更多本地遊戲玩家加入WS的行列。(米奇)

仿製跳舞毯新花式

經過一輪熱潮之後，仿製跳舞毯的售價經已回落不少，由最初的350元降至現在的170元，加上仿製品陸續出現，現在經已有超過7款仿製毯在市面可見，所以部分店舖已開始出現滯銷的現象。

而除了毯本身之後，商人也向其他附屬產品動手，先有今期另文介紹的除靜電護墊外，有些商人就仿效KONAMI推出的MANNER CUSHION，推出仿傚的產品。那塊墊板用料的確不自算好，不過就頗有心思，在墊的背面印上了飛行棋的棋盤圖案，又附送了海綿製的飛機棋子和一粒骰子，用家既可在跳舞時減輕燥音和震動還可翻過來玩玩飛行棋。(米奇)

《KOF DREAM MATCH 1999》貨源充足

最近頗受Dreamcast迷注目的，自然是快將推出的《KOF DREAM MATCH1999》了。最近據消息人士透露，今次《KOF》DC版會有非常多貨來港，數量比過去任何一次DC遊戲推出時還要多，所以相信這遊戲將不會出現炒賣的情況，反而是同期推出的《首都高BATTLE》可能會有短暫的缺貨現象。(米奇)

海關搗破大型翻版遊戲生產線

上周末海關宣布在元朗搗破了一個翻版遊戲製造工場，還聲稱瓦解了該集團，不過行過港、九各大小老翻場，又不似有甚麼影響，一樣繼續馬照跑、舞照跳。海關的成績有多好，連一般小市民都心裏有數。各位海關大老爺，是不是應該減少擺威的次數，切切實實幹點成績出來呢？(米奇)

DC可觀賞網上劇集

ASCII的子會社ASCII EASY將於7月30日起，開始一個名為「e-sekai」的多用途通訊販賣網頁，除了約150萬款商品外這個網頁還會提供各種服務，例如網頁檢索與及提供藝能界情報等，而最特別的是用家可透過Dreamcast來觀看由名人秋元康擔任企劃的互聯網連續劇集。

在藝能界情報網頁裏，目前暫定會提供音樂、電影和電腦等7個頻道，而在今年年尾則會增加至12個；至於該齣互聯網連續劇則是屬詭異題材的《GRAVEN的鳥籠》，主演者為年輕美少女吉野紗香，由10月1日起以每日一話的形式播放。DC用家方面，可利用專用軟件作橋樑接通這個網頁觀賞，對本劇有興趣者可到以下網頁看看：http://www.e-sekai.com/grauen/(福田)

LARA變了記憶卡

日本SCE推出過多次四季限定記憶卡，樣子怎麼變都始終是原來記憶卡的模樣，美國那邊就不同了，看圖中這張LARA CROFT的PlayStation記憶卡，把她的樣子刻在上面，同樣是拿正版權的正版貨，相信會吸引不少年紀較小的PlayStation用家，日本方面有會不會有興趣仿傚一下，推出PARAPPA、LAMMY的人像記憶卡呢？(米奇)



■LARA姐變成記憶卡的裝飾物

遊戲誌大預言1999



咳咳…雖然到下一期才正式踏入7月這個世界末大日子，恐怖大魔王會從天而降，但是我卻不知道大家到底有沒有命能夠捱到那一日，為免我的預言失傳所以我決定今期要將它們公諸於世，此外還找來業界知名人士給予意見，大家且看這些預言會否實現吧…

※以下均屬本刊編輯及被訪者的個人意見，與本刊立場完全無關。

©1999 SQUARE ©SNK 1998 ©アーマープロジェクト/バードスタジオ/ハートビート/アルテピアッツァ/エニックス ©Sony Computer Entertainment Inc. ©1997,1999 KONAMI ALL RIGHT RESERVED. ©CAPCOM CO.,LTD.

執筆：世紀末大預言家(假名)

大預想PART I 硬件篇

(1) PROJECT DOLPHIN

在上月中旬，任天堂宣布了和松下將會合作推出一台新主機，名稱暫時叫做「PROJECT DOLPHIN」，據知這款新主機是分別使用了IBM與ArtX的中央處理器及圖像處理器，性能上絕不比暫定在2000年3月前推出之次世代PlayStation(暫稱)遜色，此外它亦非常強調網絡通訊上的特點。另一方面，任天堂方面曾表示過這台新主機將會較側重自己所開發的軟件，與及像RARE等這類較核心的美國生產商來替PROJECT DOLPHIN(暫稱)開發遊戲。

◆世紀末大預言家(假名)：今次已等同宣布放棄了64一樣，不過這樣並不重要…唔，接着的不再會是精英制了，因為並沒有那麼多人會走近她，而花旗國才是她的真正目標，還有袋、小鬍子和綠劍士依然是主要殺着；但其合作夥伙M廠總是給人一種危機四伏的感覺…

◆KOTARO：它可能會連動64DD，而將來的軟件趨勢則會更偏向任天堂系遊戲，皆因大部份均是其開發作品。



■象徵了智慧的小海豚

(2) 對應N64的光磁氣碟機64DD

雖然這部外置式碟機已多番延期，可是任天堂方面卻仍然堅持它會在本年內推出，這與她剛和另一間公司RECRUIT達成協議由12月1日起提供新網絡服務相吻合，加上像《薩爾達傳說～時之洋笛》、《F-ZERO 64》、《MOTHER 3》和《孖寶兄弟RPG 2》等大作支援，似乎64DD的前境好像有一點曙光。

◆世紀末大預言家(假名)：海豚之勢一發不可收拾，黑色機器的前途實在慘不忍睹，時間逼切得來唯有靠小鬍子之力，不知還有沒有命看到第二支洋笛了。

◆MS：64DD可能真的會推出，但唯一期望除了像《薩爾達傳說～時之洋笛》、《火焰之紋章》和《孖寶兄弟RPG 2》等外還會有其他勁作支援，若只得這些遊戲前景便真的「露出一點曙光」了…

(3) 機能大幅度強化的GAMEBOY

目前GAMEBOY COLOR的銷量穩步上揚，現今美日兩地的氣勢絕不比以往黑白年代差，聽聞任天堂將會在下半年推出發色數目更多、顯示畫面更大和更省電的新型GBC，以準備和其他機種連結吸引連串新作加盟。

◆世紀末大預言家(假名)：大地女孩不足為患，唯一的強敵便是水鳥，為了盡快擊倒即將充滿色彩的水鳥，最理想策略便是立即搶走各大客戶了，故強化自身便是最佳之計。

◆小璘：以現在這麼發達的科技來說，相信總有機會出到強化機的，不過手提機畫面始終太細，所以即使增加發色數也是沒有用的，但總好過無。

(4) 次世代PlayStation

機能比起現有PlayStation強出很多倍的新主機，單是運算能力、多邊形描繪性能和周邊擴展性等已令人震驚，而根據SCE社長久多良木健表示在今年9月的TGS'99秋，將會有PS2的實機及同時發售軟件展出；SCE曾經公布過PS2將會在2000年3月前推出。

◆世紀末大預言家(假名)：背着名種後裔之名，各方壓力實在大得可以，縱使如此它應能及時趕到，乘坐聖誕老頭之鹿車抵達。不過，既為貴族之後身價必然驚人，能否衝破這重難關則要看看它的造化了。

◆福田：既然今年TGS秋都有實機和軟件展出，那必有可能趕及明年3月之前推出，但我估計它將會在12月左右便能面世。



■PS 2的機能是否名過於實？

(5) SONY新手提機

SONY目前唯一一部手提機種，勉強來說可算是需借助PlayStation來連動的PocketStation，傳聞她有興趣推出新款手提機來和其他對手一爭長短，至於機能方面則是和現有的PlayStation不相伯仲。

◆世紀末大預言家(假名)：攜帶品與自己路向絕不相符，成年人確實無法體會天真幼童的心境，這種潮流觸覺還是帶回家中看電視的形式會比較適合。

◆MARKS：因為手提機尚有銷售空間，所以SONY絕對不會放過這個能賺錢的好機會，但機能方面若達到PS質素的話，相信會影響到家用機的市場。

(6) 對應PlayStation之VAIO最新系列

時髦手提電腦VAIO系列乃SONY近年來繼PlayStation另一特意傑作，其出類拔萃的外觀配合實華兼備的機能令它成為手提電腦的新寵，因此傳出將會有對應PlayStation之VAIO最新系列絕非無稽之談。

◆世紀末大預言家(假名)：仲夏夜火熱正盛，一身二用之策雖非空談，不過時機尚未成熟，最快需待望深秋之來臨。另外，這種體積龐大的殼子並非所有人都會喜歡的。

◆福田：可能性近乎零，因為試想配備光碟盤的手提電腦耗電器定必驚人，加上體積龐大與其一貫SMART的形象大相逕庭，所以不太相信。

(7) Dreamcast 2

在日本Dreamcast雖然以極強機能作支柱、君臨天下之勢推出，不過事實已告訴大家它未能一鳴驚人，截至現時為止出荷數雖然已有100萬台，但實際銷量卻不足70萬台，加上暢銷的軟件至今亦未能突破40萬關口，前途實在令人擔憂。有見及此，據聞世嘉現正着手策劃着新一代主機Dreamcast 2，結構上它與DC大致相同，分別在於它是使用DVD-ROM與及配上56k Modem作為基本設備。

◆世紀末大預言家(假名)：現在的刀子還未有機會用得好，絕對不會那麼快就說要使用另一把刀，但是若這把刀真的不夠鋒利的話，應該可以找磨刀石把它磨利吧，只希望我們手上拿着的不會是生果刀…

◆赤目黑龍：如果真的有DC 2，銷量若能有50萬台的話就非常慶幸，隨後世嘉便陷入執笠之境地。

(8) DreamGear

曾經推出過Game Gear挑戰任天堂的世嘉，雖然遭受慘敗結果可是仍未氣餒似的，傳聞她正密謀開發一款全新手提機參入戰團，預定軟件包括有人氣度極高的《VIRTUA FIGHTER 3tb》、《SONIC ADVENTURE》、《櫻大戰外傳》和《SCUD RACE》等，並和Dreamcast作出大規模的連動關係以刺激主機銷量。

◆世紀末大預言家(假名)：金庫內只餘數枚小判，大名對戰陣實無能為力，故乃論據不足無稽之言。另敵將氣焰猛烈，唯今之計最好借盟友之刀，以人家兵力武裝起自己，待實力稍足才再踏戰途，始為上策。

◆山寺良牙：世嘉有可能會推出新手提機，因眼見GAMEBOY COLOR好賣當然想分一杯羹，性能方面必超越所有手提機，軟件數量多之餘質素也高，兼且和DC機能有互通性。

(9) SNK次世代家用機

眾所周知，業務用基版HYPER NEOGEO 64在性能上並不算非常理想，不僅售價高企對應軟件亦處於欠奉狀態，加上連《餓狼傳説WILD AMBITION》也能夠推出PlayStation版本，故此有很多人都質疑這塊底板的潛在能力。有小道消息報道，SNK現正與某大硬件公司研製超強勁的3D底板，威力足以和世嘉的MODEL 3相提並論。

◆世紀末大預言家(假名)：君之重臣格鬥帝皇，乃二次元流派高手，倘若隨意變招強行用立體技，弄巧反拙徒勞無功居多，實言以不變應萬變方為上上之策。如欲使立體技，可借鄰國猛將「直美」幫助之，坐享經濟效益之樂，事半功倍。

◆米奇：我覺得這不可信，一來從SNK高層處聽過他們不會在家庭機市場和三大廠商競爭，二來他們都會和DC合作，三來NGPC在市場上還未站穩腳，這樣做只會自尋短見。



■SNK會否繼續投資3D基板？

(10) Wonder Swan彩色版

鑑於任天堂好像會推出強化了的GAMEBOY COLOR硬撼，加上要拉攏各大生產商以增強自己的軟件陣容，據報BANDAI會在明年第一季推出全彩色化的Wonder Swan，售價方面會較現時高出約一倍，最重要的是它有可能和PS 2、DC甚至是N64作連動。

◆世紀末大預言家(假名)：死灰確易惹人生厭，故此塗添色彩可令賓客更樂在其中，而連繫之真義則在乎櫻花四散於遊玩子僧與否，若不然「神女有心，襄王無夢」。

(11) MODEL 4 & SYSTEM 33

有傳聞指出世嘉除了現行較便宜的底板NAOMI外，為了製作萬眾期待的《VIRTUA FIGHTER 4》目前已在秘密開發性能更強的超級基板MODEL 4，亦因如此它能否高質素移植至DC尚是一個謎。另一方面，NAMCO慣常使用的業務用底板SYSTEM 12(PlayStation互換基板)與及SUPER SYSTEM 23(主要用於體感遊戲裏)亦已追趕不及PS 2的超高機能，故此推斷NAMCO將會和SCE合作製造一塊PS 2互換基板以供應她與及SQUARE等重心公司使用。

◆世紀末大預言家(假名)：第四階段實用質疑，財產勢力無法平衡，眼前困境若未能過，千言萬語也是枉然。南姆當為識時務者，稍擺姿態兵家常談，依仗權勢實不為過，最後皇者路人皆見。

◆歐陽明：這有可能，因家用機若比街機還要勁的話，街機市場必死無疑，所以一定會有比家用機更強勁的底板出現，但起碼要在明年才可看到。

大預想PART II 軟件篇

(12) FINAL FANTASY IX

根據日本大規模發行網絡DIGICUBE的官方網址消息，SQUARE超大作《FINAL FANTASY IX》依然是在現時的PlayStation上推出，而發售日最遲則為2000年3月，並非各界所猜測的「擔任PS 2之先行部隊，以專用軟件形式與新主機作同日發售」。不過，根據慣例若真的要趕及在明年3月前推出，這段時間內應該會有關於它的正式消息發放吧。

◆世紀末大預言家(假名)：終極幻想第九樂章，衝破常規邁向新紀元，個性截然不同當難免矣，可幸盡握天時地利無懼衝擊。

◆MS：這樣一點也不好，因為在《FF 8》時已看到機能之不足，所以繼續在PS上推出相信不會再有甚麼突破。不過，它應能趕及在明年3月前推出，因為聽聞8、9兩集是一齊開發的。

(13) CHRONO TRIGGER 2

由坂口博信、堀井雄二和鳥山明3名遊戲界巨匠親自操刀的不朽名作《CHRONO TRIGGER》，其傳說般的續篇有人透露將可能在明年和大家見面，不過這隻橫跨兩個世代的經典作品登場平台目前仍是一個謎。

◆世紀末大預言家(假名)：三皇來朝，勢必成波濤洶湧之盛舉，如今只欠東風成事，料四邊形必奮力爭取，但求力保江山維持龍頭之位。

(14) DRAGON QUEST VII

紅白機年代經典名作的最新一集，為日本最有銷量保證系列之一，從剛公布會在PlayStation上推出、發表人設及遊戲畫面以至多番延期，至今能否趕及在本年內推出令人非常懷疑，有報道更指出ENIX已決定將其發售日推遲到PS 2面世之時。

◆世紀末大預言家(假名)：炎夏首尾皆不見，惡龍何能張牙舞爪於秋？寒冬不利展翼翅，來春龍必發猛威。

◆福田：有關《DQ 7》推出日期的傳聞實在有如恒河沙數一樣，最誇張的竟然說是在今年暑假／姑勿論如何也好，若ENIX社長所言非虛那麼發售日最遲都會是在聖誕左右，不過目前仍是沒有戰鬥畫面公布…


■《DQ 7》能否如期推出實為一大疑問

(15) 薩爾達傳説～時之洋笛 更新版

N64超大作《薩爾達傳說～時之洋笛》的全球出荷數接近700萬盒，成績斐然，而很久之前任天堂已宣布過會在64DD上推出這遊戲的更新版本，它包含了盒帶版整個故事之餘還收錄有全新製作的劇情，不過後來因恐怕64DD無法如期推出而決定將這個更新版同樣會以盒帶版的形式發售。

◆世紀末大預言家（假名）：妖精勇者一劍震神州，成為太陽國與其他帝國的強 大軍力，只是黑圓盤生不逢時，奈何一句「獨力難支」，若擁有十萬軍力已是神跡。

◆MS：雖然我相信64DD會推出，但是《薩爾達》的更新版則應該不會在64DD上出現，事關這台配件不會有太多人購買。

(16) 火焰之紋章 64

和其他任天堂推出的遊戲一樣，《火焰之紋章》雖然已跨越2個不同的平台，但無論人氣度、整體質素以至銷量均有一定的保證，不過聞風已久的64DD版《火焰之紋章64》至今仍未有任何消息公布，相反任天堂卻依然推出超任抄帶版（NINTENDO POWER）的《火焰之紋章 多拉基亞776》。

◆世紀末大預言家（假名）：六十四時不與我，更何談黑磁盤？七七六尚有轉機，可惜受惠者少之又少；借海豚之力實微乎其微。

◆MS：相信不會有此遊戲推出，因為一直以來都沒有消息，加上開發部情願投入資源到《火焰之紋章 多拉基亞776》多過N64版本。

(17) BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE

在美國流傳已久的新作《RESIDENT EVIL NEMESIS》，經CAPCOM正式公布已知道它就是眾人期待已久的《BIOHAZARD》第三作，今次主角為初代的女角JILL VALENTINE，故事方面則緊接前作的尾聲開始。雖然日本方面仍未決定確實的推出日期，不過已有可靠消息指出美版將於11月11日面世，照道理日本版的發售日應該離它不遠。

◆世紀末大預言家（假名）：末世大限將臨，敵方為沒有人性的生物，英雌傲氣勃發，單人匹馬闖虎穴，兄妹情誼盡顯，深秋遂見真章。

◆歐陽明：《BIO 3》的推出日期應該與美版相若，不過卻有機會延期，因為製作時間可能不足，這麼快推出或許會令人失望，就像《FF》那樣。另外，估計JILL只是其中一名主角，因為途中她會受傷換人，所以應該還有另一名主角。

(18) 少年街霸 3 加強版

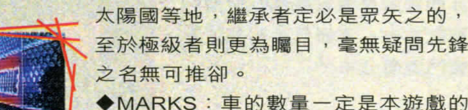
在本年度GAMEST大賞壓倒《拳皇'98》的《少年街霸3》，聽聞開發部將會替它推出一個修訂加強版，除了把每名角色的平衡度調整得更平均外，更會有幾名令人意想不到的原創角色加入，至於推出日期則暫定為年尾左右。

◆世紀末大預言家（假名）：刪改拙筆乃兵家常事，無用特地驚訝，只是時間環境未必容許，節拍音感熱潮正盛，魯莽出兵自招敗北，家庭或許更為可行。

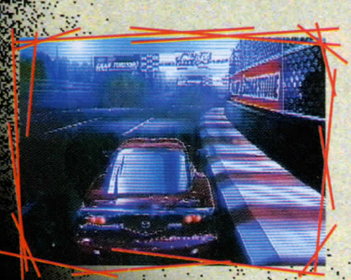
(19) GRAN TURISMO FOR PS 2

堪稱近幾年最理想的賽車遊戲《GT》，其全球銷量已超過六百萬隻，魅力在於它很強調駕駛跑車時的真實感，與及調教車內各部件以增強扭力、速度和操控性等，至於引頸以待的續篇則暫定在9月推出。另一方面，在今年E3的SCEA攤位裏廠方曾使用PS 2同級電腦來展示畫質超高的《GT》，看來它將會是PS 2推出時的同步發售軟件之一。

◆世紀末大預言家（假名）：轎車之師氣勢如虹，橫掃泱英倫、花旗、太陽國等地，繼承者定必是眾矢之的，至於極級者則更為矚目，毫無疑問先鋒之名無可推卻。



◆MARKS：車的數量一定是本遊戲的吸引之處，加上機能強勁畫面能夠表達出真車的感覺，相信身為車迷的你是絕對不能錯過的。既然在E3有展出此作品，相信目前的完成度經已很高，估計它應該是PS2推出時的首批作品之一。



■《GRAN TURISMO》的次世代版非常吸引！

(20) 天外魔境 III NAMIDA

現已完全撤離市場的PC-FX，HUDSON在它推出初期曾宣稱會製作超人氣RPG系列《天外魔境》的第三代，不過隨着該主機之式微這作品的去向完全沒有頭緒，雖然如此聽說生產商有意在Dreamcast上再續未了緣；唯一恐怕是FANS對它的熱情已冷卻得七七八八了。

◆世紀末大預言家（假名）：扶搡古文明數度出現，令民眾歡喜若狂，熱切期待第三衝擊之來臨，可惜境況不如過往，王子現只熱衷櫻蘭楓中，留下僅有遺憾。

◆歐陽明：《天外III》在DC上推出的機會不大，因拖了那麼久已沒有話題性，加上這類舊式RPG現已不會時宜，除非設計過一個新系統。雖然我自己是《天外》的FANS，不過單憑故事和解謎要素未必可以在市場上立足。

(21) 櫻大戰 3

由世嘉及RED COMPANY共同參與製作的《櫻大戰》，憑着出色的世界觀設定和人物塑造等元素，令它成為不可多得的名作，再加上去年TGS秋時所播放的宣傳錄影帶，大家都認為《櫻大戰3》肯定會在DC上推出，發售日則估計約是明年3月之前。

◆世紀末大預言家（假名）：櫻華亂舞，百卉爭妍，三枚櫻花世紀末露曙光。

◆米奇：相信推出的機會很大，因為這是DC數一數二的必殺武器，只要系統不作大改動要準時發售並沒有問題；唯一擔心藤島康介會否願意繼續參與。

(22) VIRTUA FIGHTER 4

由世嘉AM 2研開發、系統與概念均為劃時代之舉的《VIRTUA FIGHTER》，不僅替業務用遊戲界在云云平面格鬥作品中帶出新氣象，還為廠方帶來可觀的收益。時而世易，隨着基板性能的不斷攀升和市場調節效果，《VIRTUA FIGHTER 4》一直是機迷談論着的話題，據聞它將會使用世嘉還未發表的超級底板MODEL 4，並且會為玩家帶來前所未有的衝擊感。

◆世紀末大預言家（假名）：鈴氏東征西討，立下汗馬功勞，尤幸創造神話，確立業界標準；可惜耗時甚長，沙目僧更麻煩，兩三四年起碼，故處擬四需候。

◆KOTARO：它推出的可能性並不高，因為和前作相隔太耐與及等鈴木裕有空閒先再說。而MODEL 4方面亦不大可能推出，事關世嘉似乎將主力放在NAOMI基板上，如果要提高機能她寧願把數塊NAOMI連動起來。

(23) 鐵拳 4

縱使NAMCO正替快將推出的業務用遊戲《鐵拳TAG TOURNAMENT》做宣傳，不少關於其正式續篇《鐵拳4》的傳聞仍不絕於耳，據稱它會使用PS 2互換基板來製作，確有一定質素之餘移植工序方面亦大為減省，所以最快可在年尾或明年初推出。

◆世紀末大預言家（假名）：拳風撲面，為退外敵，拳四必為先鋒大將，現只待寒冬之戰來臨。

◆KOTARO：《鐵拳4》應該會使用PS 2互換基板，但是在明年初推出則不大可能，所以估計應該是會在2000年中期左右。



■《拳皇'98》之後會變成怎樣？

(24) 拳皇 2000

相信大家都應該知道《拳皇'99》和以往一樣將於暑假推出，但到底下一集《拳皇2000》（假名）會改動至甚麼模樣？雖然SNK開發部曾表示過《拳皇》系列將繼續延續下去，但主角則一定會由其他人物取代，而玩法應該和現在的不會有太大分別吧。使用基板方面，雖然有人說過《拳皇》遲點便會進行立體化，但繼續使用MVS基板的可能性也不低，始終保持現況依舊使用平面畫面會比較穩陣。

◆世紀末大預言家（假名）：皇者無敵，唯我最強，以不變應萬變乃至高境界，強行三次元絕對不智，唯獨外傳可試。

◆KOTARO：如果《拳皇'99》有如傳聞般改動那麼大，相信《拳皇2000》就應該會和《拳皇'99》沒有太大分別，至於基板方面河野浩行表示應會繼續使用MVS，但SNK又表示會有新的平面基板推出，所以使用新板也有可能。若說立體化版本，它宣稱會在一年半內推出，但照計理應不是《拳皇2000》，形式有點像《餓狼》或《侍魂》般走2種不同路線。

(25) 心跳回憶2

集美少女與戀愛育成元素於一身的名作《心跳回憶》，其續篇自宣布開發後便久久也不見蹤影，幸好暫定於8月推出的《想見你》聽說會收錄有《心跳2》的開發資料。到底它會改動到甚麼程度呢？

◆世紀末大預言家(假名)：詩織貴為天后，無用再落泊江湖繼續其女主角之職，應有大量新女角出現，極其量詩織只是顧問閒人。系統強化、畫質提高、引入新事件乃最基本變動，極端點便連界面也徹底更換。

◆小璘：《心跳2》應該會保留舊人，因為有部份角色能夠吸引FANS，系統方面會和初代時接近，最好加多一點EVENT相片，推出日則是一個謎，如無意外機種都會是PS 2。

(26) GRANDIA II

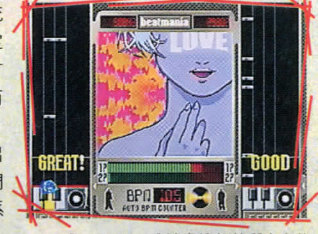
大量SS用家推崇備至的RPG名作，雖然GAME ARTS已公布了將會在DC上推出此續篇，不過根據往績這公司的工作效率相當低，能否達到承諾趕及於本年內推出真是一個謎。不知道它推出後會否令DC銷量急速上升？

◆世紀末大預言家(假名)：慢工出細貨，質優固然佳，但要多等何許年？眼見大局如此，只怕無補於事矣。

◆MARKS：要在今年內推出的機會相當渺茫，因為現在還未有新畫面及遊戲系統公布，至於會否令DC升機就要看它的質素而定了(當然，我都一定會買啦)。

(27) BEMANI 系列

KONAMI近年來業績大幅度攀升，當中一大主因必定是音樂遊戲的興起，這類遊戲吸引了大批平時不諳遊戲機的玩家參與，同時帶起業務用事業和家用軟件銷量，正因如此其他廠商便參考此做法來推出類似作品，瞬間市場起死回生。



■《Beat Mania》確實掀起前所未有的

◆世紀末大預言家(假名)：帶動潮流勝者為王，此乃無用爭辯之永恆定律，眾廠自強不息創作新猶，財富方滾滾不絕來，唯恐像挖金窟般蜂擁而至，財寶盡散人去樓空，雪上加霜。

◆赤目黑龍：正所謂「啲商人一窩蜂出同一樣嘢」，出得越多死得越快，人們好快會玩厭，但始終大贏家都會係KONAMI，因為她搶了先機。

(28) 格鬥遊戲潮流退熱

當《街霸II》推出時，整個遊戲業界彌漫着一股新氣象，無論規模大小的廠商都紛紛推出格鬥作品，可算是導致90年代上半期業務用市場不斷擴大的主因。可是花無百日紅，至今格鬥遊戲開始式微，昔日璀璨光輝難以復再，現在連幾間主力生產商都似乎放棄這個市場，漸漸轉投其他路向另謀發展。

◆世紀末大預言家(假名)：世上絕無不敗之師，當日王者難免變成今日奴隸，唯獨力求變者才能獲得最後勝利，回歸原點方為上策。

◆小璘：認同這個說法，因為同一種遊戲玩得多都會悶，另外現時這麼流行音樂類型遊戲，已搶盡格鬥遊戲的風頭。

(29) 業務用市場轉營

對戰格鬥遊戲失勢、基板價格高昂、市場萎縮和玩家口味轉變等因素，令遊戲機中心生意大受打擊，同時直接影響各大軟件生產商的經營方針。其中，某社更表明「下半年接近放棄業務用事業，主要攻打家用機市場」，另一間公司則因虧損過巨而要結束部分遊戲機中心，似乎生產商已把焦點放回較有盈利把握的家用軟件上。

◆世紀末大預言家(假名)：恐怖大魔王之力，輕易可將金塔摧毀，解救方法為開闢新市場，以前無古人後無來者之勢創造奇跡。

◆KOTARO：絕對贊同，因為業務用市場確實在萎縮中，影響深遠，若要起死回生各大廠商要創作更有新意的遊戲類型，繼續食老本就神仙難救。

(30) 合作產物應運而生

自從冷戰時代結束，各軟件生產商之間的合作便日趨增多，最著名的當然是SNK與CAPCOM這兩間格鬥廠商的計劃，由業務用版本以至手提機NEOGEO POCKET的《SNK VS CAPCOM》已盡顯它倆的誠意，此外還有世嘉與任天堂藉第三者拉攏繼而洽談《櫻大戰》的GBC版本，可謂百花齊放。

◆世紀末大預言家(假名)：關西兩大巨頭聯手，似乎定必好戲連場，只怕乃一廂情願，到頭來本末倒置。查實聯盟美事，玩家屬最大得益者，不論成果始終為積極想法，總比固步自封佳，唯恐有人別有用心。

◆MARKS：在遊戲業界有合作關係算得上是非常遲才出現，因為這種情況早在商業市場早已發生，如果廠商之間的關係夠密切，就會有很多新的大作出現。

(31) 喪屍系列過盛


■《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》絕對是銷量保證

《BIOHAZARD》系列推出至今約有3年，連同已發表的新作數量為十餘款左右，像《BIO 3》、《CODE Veronica》、《DINO CRISIS》、《鬼武者》和傳聞中的射鎗版均是大家期待之作，不過看起來這類SURVIVAL HORROR遊戲似乎真的很多了，難道這就是系列終結前的警號？

◆世紀末大預言家(假名)：死體復生驚慄無比，膽怯者均懼怕之，然而掀起強烈迴響，實在始料不及。唯凡事不可去盡，越位過火皆招致命，大魔王亦不容忍，末世後油盡燈枯，狼狽之相難看矣。

◆米奇：毫無疑問的論據，因為是由自己做到過度泛濫，內容空泛一味殺戮，和格鬥遊戲沒有分別，只有狂好者才會繼續追玩下去。

(32) 美少女被俊男趕絕

由95年開始，美少女遊戲從電腦界侵入各台家用機去，由《心跳回憶》為首的作品令廠商們帶來數十億日元的收益。不過時而世易，隨着熱潮漸淡、大量濫竽充數作品充斥市面與及玩家口味轉變得因素，美少女遊戲已不再是銷量保證，相反不論遊戲界和動漫畫界等在女性顧客的大力支持下俊男勢力開始掘起，難道世紀末最紅的Virtual Idol會是男孩子？

◆世紀末大預言家(假名)：物其必反乃自然界永恆不滅定律，雌雄逆轉亦無可厚非，同樣機械動物亦有抬頭之時，適應市場者方為大贏家。

◆赤目黑龍：這些平面玩物已經為男性所厭倦，但始終女性是以觀看俊男為主，所以樣子俊俏便成功。

(33) 商品效應才是收入來源

從98至99年度的軟件銷量看來，目前日本遊戲界漸踏入衰退期，不消說賣數超過50萬隻的作品就連大手廠商很多時都無法令作品回本，這歸咎於開發及宣傳費超過實際銷量，故目前很多廠商都正努力尋求對策。其中一種方法便是販賣關連商品，據知在某些情況下商品利潤足以彌補開發所需的費用，在目前業界不景氣下這可能是一種謀生之途。

◆世紀末大預言家(假名)：愛屋及烏天公地道，絕不為理所不容也只怕變成本末倒置，反客為主無視內涵矣。

◆MS：完全同意，淨看大作如《FF 8》那樣都會不斷推出精品，價錢亦非常嚇人，如果淨靠賣GAME都不能夠彌補製作CG和邀請王菲唱主題曲的費用，所以除了軟件本身以外廠商一定會考慮製造精品，如果不是的話《聖劍》也不會那麼快就有精品推出。

雖然本預言家已揭露了不少秘聞出來，但局勢發展始終會被很多因素所影響，有部份可能已成定局。不過，上述內容信不信由你，當恐怖大魔王降臨時大家便會知道是對是錯了，哈哈哈…

TEXT BY神皇

協力：小雲，比卡超　鳴謝：訊達電子公司　德勁電子公司

遊戲誌突發組 跳舞毯選擇報告

現時在本港大熱的街機跳舞遊戲《Dance Dance Revolution》，終於都在PS上推出了，而它的原裝遊戲連跳舞毯更曾一度被炒至二千大洋，令很多喜歡這遊戲的朋友望風而逃。最近市面上推出了多種由其他廠商生產的跳舞毯，筆者就在這裏為各位介紹一下，好讓讀者們能更清楚地選擇自己喜愛的跳舞毯。



KONAMI專用跳舞毯



由跳舞遊戲的開發商所製造的原裝跳舞毯，質素當然有所保證，它的大小和街機版的Size一模一樣。在跳舞毯的表面鋪有保護膠，使它的耐用程度更高。由於它的內裏使用啫喱狀物質作為感應之用，所以按掣時的敏感度比起其他的為高，遺憾地它的售價卻因缺貨而被炒高至$900以上(差不多和一部PS同價)，實在令人望而卻步。



DANCING STREET



這張跳舞毯的外型和KONAMI的差不多，只是它使用的顏色剛好相反(紅色的地方轉為藍色，藍色的地方轉為紅色)，另外增加了口和△掣。踩上去的感覺好滑，而當玩者連續踩同一按鈕時的感應較差，至於Size則比KONAMI的細和薄，所以較輕和容易收藏。



DANICNG ZONE



和KONAMI一樣，DANCING ZONE只有六個掣，而它卻在空白的位置印上圖案，令它看起來比較充實。至於它的Size比KONAMI的細小一點，所以玩時常有踩出毯外的情況，但並不算十分嚴重。而踩上去感覺比DANCING STREET的好，不過也很滑，至於連續踩同一按鈕時也有較佳的感應，可惜它的質地較硬，玩太耐會較易令腳板有痛楚的情況發生。



CRAZY DANCE



在市面上眾多的跳舞毯中，它的外表是唯一與別不同的，它將毯上的箭咀改為用葵扇表示，好不好看則見人見智。至於口△×○符號的擺放位置也和其他廠的不同，大家不要覺得奇怪，廠商其實是別有用心的，因這種設計可以令玩者將跳舞毯打斜來玩，真是別出心裁，缺點則是比較易縐。



DANCING KING



這張毯的獨有特色，是在於其四個角的位置分別打上了四個洞，用意是希望方便玩者能在使用時跳舞毯不會邊跳邊走，因為大家都知道若果不固定張毯，分分鐘跳完會唔知張毯飛去甚麼地方！這張跳舞毯亦設有八個掣，按鈕的敏感度也不錯，很少有感應不到的情況出現。

KONAMI保護墊MANNER CUSHION

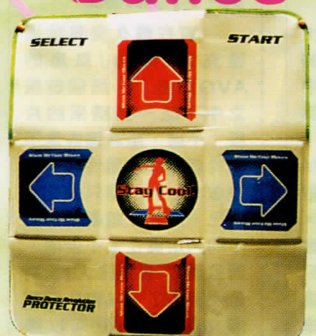




為了方便收藏，這張由KONAMI製造的保護墊MANNER CUSHION是由九塊正方形膠墊組成，它比跳舞毯的Size大，而且在四邊的中間位置可以給玩者貼上「神奇貼」，使用家玩跳舞毯時可以固定它的位置，也不用擔心會飛來飛去。至於玩時有一種不太實在的感覺，可能是因為它的質料比較柔軟，所以踩上去時有像跳彈床，正因如此所發出的聲浪明顯比沒使用時細小得多，即使在晚上玩也再不怕被別人投訴了！



Dance Dance Revolution Protector



Dance Dance Revolution PROTECTOR
Dance Dance Revolution PROTECTOR
Dance Dance Revolution PROTECTOR

這是由別間廠商製造的護墊，它的外型和KONAMI的有很大分別，在箭咀和中間部份也比較厚，所用質料比KONAMI使用的硬一點，因此當鋪上跳舞毯後令玩者很有在玩街機的感覺。另外，在格與格之間有一條空隙，這令玩者在玩時能夠感覺到自己所站的位置，不需低頭查看，實在是一個很方便的設計，而且它的表面設有一塊保護膠，玩者只需把跳舞毯放在表面與底層之間，便可省卻自己用包「贏」紙的方法，實在體貼。

特惠印花

KONAMI專用跳舞毯
憑券購買本產品可作$20使用

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使.用，優惠期至1999年6月30日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1樓31號鋪

KONAMI保護墊MANNER CUSHION
憑券購買本產品可作$20使用

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月30日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1樓31號鋪

DANCING STREET
憑券購買本產品可作$20使用

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月30日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1樓34號鋪

DANICNG ZONE
憑券購買本產品可作$20使用

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使.用，優惠期至1999年6月30日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1樓34號鋪

CRAZY DANCE
憑券購買本產品可作$20使用

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使.用，優惠期至1999年6月30日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1樓34號鋪

DANCING KING
憑券購買本產品可作$20使用

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使.用，優惠期至1999年6月30日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1樓34號鋪

Dance Dance Revolution Protector
憑券購買本產品可作$20使用

使用規則
- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 本優惠券不可作現金使.用，優惠期至1999年6月30日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1樓34號鋪

專 業 評 壇

GUNGAGE



ACT/ PlayStation/ KONAMI/ 358港幣

神皇

這是一隻立體射擊遊戲，玩法有點像《TOMB RAIDER》，但難度不算太高，比較適合這類型遊戲的初玩者。畫面質素只屬一般，轉移視點時常有爆格情況出現。而四位角色各有不同的玩法是這遊戲最可取的地方，操作也算容易，在沒有大作的這個時候，這遊戲也值得一玩。

評分：6分

米奇

動作簡單的射擊遊戲，所謂的難關也不難解，最適合喜歡得閒無事射餐飽的人去玩。四個人物要逐一爆才打以選用令遊戲少了一點變化，對於「斷腰人」更是難以接受。各版波士的難易度設定得不太平衡，後期的波士比早期的更易打。場地似乎太單調了，每版太小，沒有甚麼特色，最好的反而是第一版。

評分：7分

AMANDA

是一個普通的立體動作遊戲，角色的設定和故事的交代並不太突出，遊戲吸引力不大，令筆者未能抱著太大的決心去爆機，而角色的動作生硬，行動速度並不夠快，加上手持大型武器的關係，使筆者覺得有點兒笨拙。畫面質素還算合格，起碼沒有三尖八角的情況出現，

評分：5分

豆丁版銀河英雄傳說



SLG/ PlayStation/ 德間書店/ 5800日圓

MS

一向以戰略為主的「銀英傳」，換成超幼年向的迷你遊戲，真令人意想不到。不過這些迷你遊戲未免太過少，而且又不夠吸引，再加上「雙六」內的問題集實在太過深奧，不是「銀英傳」迷也不能回答，試問會有那一個小孩會看完全套「銀英傳」小説呢…

評分：5分

小璘

整個遊戲只有4個似乎比較「單薄」，其實所有的遊戲也很容易在其他機種上找到，分別只在於遊戲內的人物是「銀英傳」的人物，因此其賣點好像只在於主角上……雖然遊戲也很好玩，可是若不是「銀英傳」迷的朋友相信很快便玩厭。

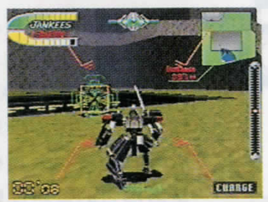
評分：5分

山寺良牙

雖然本遊戲中所出場的小遊戲全是舊作品，毫無新意，只作了少許的規則收改，玩法也是一樣；不過有這些原是嚴肅的《銀河英雄傳説》變成豆丁版的人物作陪襯，又別有一番有趣的感覺，加上人物真的設定得特別可愛的關係，雖然遊戲比較沉悶，看來這隻遊戲該是比較「女性向」或「年幼向」吧！

評分：5分

LAST LEGION UX



FIG／N64／HUDSON／6800日圓

AMANDA

是一隻3D對戰遊戲，畫面清晰度相當高，使玩者能夠清楚看見機械人的每個細微動作，而不同的地型選擇使遊戲的趣味性大大提升，唯獨機種只有6種可選擇，不能使用其餘4種電腦機體，在武器的選用方面，因應應用機體的不同而受到規限，引致有些機體不能使用武器。

評分：7分

KOTARO

雖然遊戲的質素並非如想像中般高，不過對比各機種的同類型作品，其成績已經可謂相當不俗。其中機設、音效和畫面尚算可以，選擇武器的系統設計別出心裁，但是過份賣弄半透明效果，反而欠缺親切的轉換視點，是最敗筆的地方之一。至於操作性方面，由於受到手掣先天性問題的影響，對於操作有着一定的障礙，唯期待續篇會有更出色的表現。

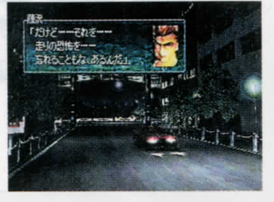
評分：6分

山寺良牙

玩法類似別機種的某個遊戲，不過相比來説，這遊戲有不少改動的地方，例如：可以用不同的武器；至於畫質方面，既然是N64的話，該沒甚麼話可説，雖説不上是十分美麗，不過以N64的機能來説，遊戲質素方面做得很好。不過本一個始終玩不惦這類遊戲，玩不到30秒便被敵人「做低」了！（只是本人太廢而已）

評分：6分

Racing Lagoon



RPG /PlayStation/ SQUARE/358港元

MARKS

這可算是SQUARE第一個以賽車為主題的RPG，雖然筆者對當中的人設不敢評價，但其車輛戰鬥系統就覺得不俗，不單賽道因此增加了，而且其部件的奪取更令玩者的鬥心增加。另外駕駛時玩者將會感到轉彎的爽快感（不過只限車外視點）。雖然這樣，但筆者並不欣賞車與車碰撞的表現效果。

評分：8分

神皇

一隻集RPG與賽車成份的新類型遊戲。由於是Square的出品，畫面的質素當然有保證，至於遊戲性方面，也沒有令筆者失望，玩者需要不斷和其他車手比賽，從而贏取對手的零件來提昇自己的車輛，這玩法十分新穎。可惜賽道的設計與變化較小，玩久了有悶的感覺。

評分：7分

福田

絕對有誠意之作，很難想像SQUARE能夠將賽車與RPG元素揉合成一起，雖然以兩車相遇來演釋進入戰鬥的構思確實有點攪笑，不過在玩法上它真的很吸引，音樂亦充滿節奏感，玩起來有一種《頭 × 字》的FEELING。不過，最失敗之處必定是怪形怪相的人設，有如模特兒公仔一樣…

評分：7分

JAIL BREAKER



AVG/ PlayStation/ NEC INTERCHANNEL/ 6800日圓

赤目黑龍

實在很久沒有玩過種充滿「原始」氣息的AVG遊戲了，這個遊戲之中不乏一些精采的片段，不過，單靠這些是不能將遊戲的遊戲性提高，遊戲本身的水準只是普通而已，而且在遊戲謎宮之中的判定實在太不合理，而且那些「多邊形人」又真是太嚇人了！其實只要看懂文字，便一定可以爆機，遊戲性可謂極低。

評分：6分

福田

從那種美式漫畫感極重的畫風，加上遊戲名稱大概已估到它的玩法到底是怎樣了。基本上它同樣着重動作與解謎兩方面的要素，移動時有點《DOOM》的影子，可是主觀視點令其粗糙的多邊形畫面表露無遺，實在是最大的敗筆，幸好在解謎方面還算有趣，但略嫌簡單了一點。

評分：6分

MARKS

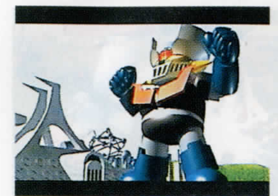
雖然這遊戲的遊戲概念不俗，但其玩法所表現出來的卻很差勁。首先遊戲畫面的多邊形結構簡單，毫無特色可言，跟著其玩法只可回避敵人，而不能用武器攻擊失去了遊戲的刺激性（可能筆者只玩初段），相信玩這遊戲的人都正在失眠，而想早點睡覺。

評分：3分

© 1999 KONAMI &KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED© 1999田中芳樹 · TKW © 1999 HUDSON SOFT© 1999 SQUARE All rights reserved. © 1999 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC© NEW Corporation 1999© 1999 Nintendo Game developed by angel studios© 葦プロ © 創通エージェンシー · サンライズ© ダイナミック 企画© 東映 © 東北新社 © BANPRESTO 1999© 1999 ARGONAUT SOFTWARE LTD. CROC AND CROC 2 ARE TRADEMARKS OF ARGONAUT

專 業 評 壇

超級機械人大戰 COMPLETE BOX



SLG/ PlayStation/ BANPRESTO/ 6800

MS

雖然收錄了三集《超級機械人大戰》之多的遊戲，但是卻因為將原本的系統改為「F」的系統而失色，玩起來就如玩着「F」般。不過遊戲中的OPENING也算做得不錯，而且其2 DISK加插了對戰系統，可說是有回最初「機戰」的風味。若是「機戰」迷的話當然不能錯過。

評分：7分

赤目黑龍

噢！太完美了！雖然3隻遊戲之前也全部玩過了，不過，由於是重新的製作，而且連系統也換了，所以也值得一玩，反而，最令人驚喜的是「DISC 2」之中有齊全3隻遊戲的流程，而且之中更有全部全新製作的CG片段，可以說是「極誠懇」製作，而唯一令筆者感到不快的是改用了《F》的系統，不夠「原汁原味」。

評分：9分

KOTARO

雖然拙者並非《SUPER ROBOT大戰》系列支持者，不過系列大部份作品拙者也曾經接觸過，尤其是以往的作品，予以印象和記憶就更加深。今次《SUPER ROBOT大戰COMPLETE BOX》最大特點，除了收錄《第2次》、《第3次》和《EX》之外，能夠克服多年以來讀碟速度和SAVE的問題，也是值得嘉許的地方，加上極具珍藏價值的HISTORY DISC，相信沒有推卻購買的理由，唯一垢病系統是依照《F》改良，否則就十全十美，假若當年推出的《新SUPER ROBOT大戰》能夠有如此成績，你話多美好呢！

評分：8分

LORD OF MONSTER



SLG/ PlayStation/ SCEI/ 5800日圓

歐陽明

戰略性極高的遊戲，系統複雜而且有很多召喚獸，玩者不容易明白其系統和召喚的相性，但是如果玩者了解了遊戲的系統後，便能享受到遊戲的樂趣，遊戲共有四個等級，第一級已經不太簡單，至於第四級更不在話下，玩者就算對遊戲十分熟識也要多花腦筋才可過版，所以會適合一些喜歡高戰略性遊戲的玩者。

評分：5分

非洲

不知道為什麼總是覺得這遊戲是CARD GAME來的，會是遊戲中出來的召喚獸所影響的嗎？遊戲的戰略性和難度一點也不低，所以可能不太適合一些初玩的朋友，不過以一隻移植遊戲來說，的確是不錯。

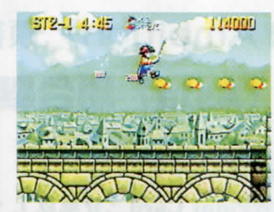
評分：6

山寺良牙

雖說是由電腦移植下來的遊戲，也不要移植成這樣吧！先說說好的方面，首先是戰略性極高，戰略迷絕對開心；另外亦有多種古怪的怪獸或召喚獸可用，喜歡幻想式遊戲的人絕對開心。說完好的該說壞的了，難度極高、遊戲畫面冇背景、戰略性高至初學者不可能玩、操控極度複雜、戰鬥單調……二話不說……

評分：1分

縮小拉魯夫大冒險



ACT／PlayStation／NEW Corporation／4800日圓

AMANDA

這遊戲的畫面質素雖然較其他大型遊戲為普通，但勝在操作方法極為簡單，只需要在橫向的畫面上消滅敵人，配合跳躍和攻擊這兩個指令，使玩者非常容易明白，令上手速度大大提升，極適合作為鬆馳神經、消磨時間的遊戲，亦可作為給予年齡較細的玩者玩樂。

評分：7分

福田

很久也沒有見過這類橫向動作遊戲了，在這個多邊形泛濫時代它的出現猶如沙漠中的綠洲一樣可貴，最大優點是其簡單直接的操控，配合即使是小朋友也能輕易熟習的系統，實在是近幾年來難得一見的佳作。除一般動作版面外，遊戲還引入對戰格鬥式的頭目戰，實在相當有趣呢。

評分：7分

MS

真的很久也沒見過這麼樣的橫向動作遊戲，雖然畫面有如「超任」年代般，而且又非常普通，但是其遊戲性也不錯，遊戲中有不少隱藏通道，每版均有與BOSS戰鬥，有時更會以「格鬥」形式來進行，非常有趣，唯獨是太容易玩，版數又少…總括來說也算是不錯的作品。

評分：7分

CROC2



ACT／PlayStation／FOX INTERACTIVE

小璘

這隻遊戲的難度十分高，有時跌落一些扣能源的地方時，根本不能返回安全的地方，只有白白的看着小鱷魚的能源逐漸消失……另外在進入STAGE中儲存遊戲後，便會從新開始遊戲，令到每次也要玩回很難才過到的地方，令人對玩此遊戲的興致大減。

評分：4分

米奇

鱷魚仔和一班可愛的生物動作趣怪的演出經已有趣，場面色彩豐富，不會有空盪盪的感覺。任務種類多，又可以隨意選擇，操作簡單，很容易便上手，不過每個任務也不容易一次完成，必須反覆嘗試，不太適合沒有耐性的人。充滿熱帶風情的音樂並不沉悶，不致令玩了很多次仍未能過版的玩者覺得煩燥。

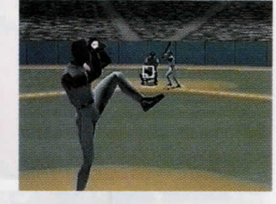
評分：7分

MARKS

這隻可愛鱷魚仔又再次回來了，今次筆者最欣賞質素提高了不少的遊戲畫面，而且開始時就可以到不同的地方進行冒險，讓遊戲自由度增加了。雖然這好像是不俗的作品，但其操控十分古怪，很容易令鱷魚仔跌進令其受傷的陷阱內，而且其難度之高，使喜歡牠的玩者玩到放棄。

評分：5分

KEN GRIFFEY JR'S SLUGFEST



SPT/ N64/ Angel Studios Interactive Entertainment

赤目黑龍

美國的棒球遊戲真是和日本的有很大分別，前者是重實在，而後者則是花巧居多，和一貫的美式棒球遊戲一樣，這《KEN GRIFFEY JR'S SLUGFEST》也是打着球星的名頭而推出的，不過，遊戲本身仍是和其他作品沒有多大分別，最好的地方便是加必了管理球隊的工作，這點和日本的創造職業棒球會非常相似值得鼓勵！

評分：7分

非洲

這算是近期推出的棒球遊戲中的佳作，球員動作細緻自然，活動起來的時候也不見生硬，另外遊戲的操作簡單，很容易上手。說回育成球員那一部份是筆者覺得最有趣的。

評分：6

MARKS

現在雖然已經很少棒球遊戲推出了，但這遊戲的質素卻沒有因出而降低，而且每個球員的動作都十分自然，並不像其他的一個指定動作。其中最喜歡的地方就是操控，因其簡單的令到不懂玩棒球遊戲的筆者輕易的玩上手。球員方面，每個都以真實比例來顯示，讓筆者更有現場打棒球的感覺。

評分：6分

推介遊戲

極差遊戲

SOFTWARE LTD. ALL RIGHTS RESERVED. AMNI PLAY IS A TRADEMARK OF FOX INTERACTIVE, INC. FOX AND ITS ASSOCIATED LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION© 1999 NABISCO, INC. GUMMI SAVERS AND LIFESAVERS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NABISXO, KINC. ALL RIGHTS RESERVED.© 1999 HIGHWAYSTAR Co.,Ltd.© 1999 NEC Interchannel,Ltd.© 1999 concept factory Inc.



各位PlayStation fans：

鍾意格鬥Game的朋友，是否「餓」咗好耐呢？呢個暑假，我們預埋你來玩《餓狼傳說》！

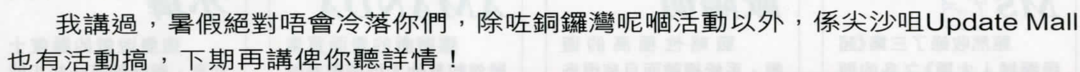


《餓狼傳說 Wild Ambition》預賽

SCEH、SNK（Asia）聯合舉辦



日期：7月10日
地點：銅鑼灣時代廣場10／F——E2
參加方法：參加者必須集齊Point Card三分或以上，即可向E2報名，參加者將有專人通知。所有參加者均可得到Memory Card Case及精美記念品一份，比賽時使用PlayStation原裝手掣。
決賽：7月17日香港漫畫節



我講過，暑假絕對唔會冷落你們，除咗銅鑼灣呢個活動以外，係尖沙咀Update Mall也有活動搞，下期再講俾你聽詳情！

SCEH信箱回覆

Akio：

最近我對你們的行貨制度相當失望，對於我來說實在有點兒「唔似樣」！首先我真的很想問……點解有跳舞機呢樣嘢喺香港嘅機舖出現？什麼叫做版權問題？

唔喺講過由於有D歌只可以喺日本國內「享用」嗎？點解處處都有《Dance Dance Reloution》的遊戲碟買？是否叫我們去買水貨？是否叫我們買「翻版」？你鼓勵我們咁做嗎？Game做唔到代理唔係一個大問題，但張毯比人炒到過千才是一個大問題！點解張毯做唔到代理？（答案梗係話日本都無貨啦！）點解次次嘅《機械人大戰》都唔列入行貨？這個系列次次都比人「炒！炒！炒！」，《新》係咁、《F》係咁、《C》都係咁（又係版權問題？），又再三摙貴Game！！！What does it mean by "OFFICAL PRODUCT"？

一個唔想變成玩番花而變反Playstation Fans

Angus

Angus君：

版權問題：《DDR》入面部份歌是Konami向EMI買下了日本國內版權，但並沒有國際版權，街機做法是去掉部份沒有國際版權的歌，所以可以在港推出；但Playstation不能這樣做，亦因數量太大！而Carpet是跟Game賣的，試問如果香港不能賣行貨《DDR》，但有Carpet賣，是否叫人買老翻？

水貨因為在香港非刑事化，所以在我們控制以外。

Thanks for your mail！

Akio覆

Akio：

請你加油為支持正版者爭取《DDR2》的行貨加油！！！

前田上

前田：

多謝鼓勵，我們會俾心機唧啦！

Thanks for your mail！

Akio覆

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來「尖沙咀郵政信箱91582號 Akio Hong（SCEH）」，又或者寄e-mail俾Akio！
你現在可以隨時和SCEH的Akio聯繫，他會直接回覆你的電郵。
電子郵件地址是：akio@sceh.sony.com.hk

PlayStation行貨時間表

（六月、七月附加改動版／八月新發售）

日期	英文名字	譯名	公司名	價格（港元）	類型
6月					
24日	Metal Gear Solid Integral	Metal Gear Solid Integral	KONAMI	308	ACT
24日	Rival Schools 2	私立Justice學園 熱血青春日記2	CAPCOM	358	FIG
24日	Grandia	Grandia	GAMEARTS	358	RPG
7月					
1日	Noah with Black Eyes—Cielgris Fantasm—	黑色眼睛的門—Cielgris Fantasm—	GUST	358	RPG
8日	Vandal Hearts II	Vandal Hearts II～天上之門～	KONAMI	375	RPG
29日	Guitar Freaks	Guitar Freaks	KONAMI	358	ETC
29日	Guitar Controller	Guitar Controller	KONAMI	375	配件
8月					
5日	Psychic Force 2	Psychic Force 2	TAITO	358	FIG
5日	SD Gundam G Generation-0	SD Gundam G Generation-0	BANDAI	472	SLG
5日	Cybernetic Empire	Cybernetic Empire	日本TELENET	358	AVG
5日	Technosoft Collection Vol.1 Thunder Force V	Technosoft Collection Vol.1 Thunder Force V	TECHNOSOFT	155	STG
26日	Dance Dance Revolution 2nd Remix	Dance Dance Revolution 2nd Remix	KONAMI	358	ETC
26日	Beat Mania Append 4	Beat Mania Append 4	KONAMI	182	ETC
26日	Macross VF-X2	Macross VF-X2	BANDAI VISUAL	358	STG
未定	Meremanoid	Meremanoid	XING ENTERTAINMENT	358	不詳
未定	Rockman	Rockman	CAPCOM	待查	ACT
未定	Maria 2	瑪利亞2～受胎告知之謎～	AXELA	未定	AVG
未定	Simple 1500 Series Vol.14 the BLOCK	Simple 1500 Series Vol.14 the BLOCK	CULTURE PUBLISHERS	待查	TAB
未定	JoJo's Bizzard Adventure	JoJo's Bizzard Adventure	CAPCOM	未定	FIG

© SNK 1998


掌握最強PC娛樂資訊雙周刊
CD VERSION
HK$20
Vol.39
9 JUNE 1999
HYPER
PC PLAYER
電腦遊園地
CD SPECIAL
星戰前傳事先張揚
《Star Wars: Episode I》
電影片段即日放送
CD Angel
常盤貴子Wallpaper & Screen Saver
The Force is around you!
《Star Wars》多面睇，
向你指導它一切
甘小文的自導自戲
處女PC Game《深水泰山》
開發專訪
PS模擬器Bleem!
第一身主觀測試報告
Spiritual Soul 2
蒼藍色眼睛的精靈使
Star Wars : Episode I ~Racer
Star Wars : Episode I ~Gungan Frontier
Alien Vs Predator
Decent 3
Rage of Mage II : Necromancer
Final Fantasy VIII
INDIANA JONES and the Infernal Machine
FIFA 2000
幻想水滸傳
蠟筆小新
善惡交戰恩怨，一期攻略了段
STAR WARS
EPISODE I
THE PHANTOM MENACE

優惠天國
COUPON PARADISE

- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月30日
- 影印本無效
- 各商號保留優惠券的所有使用權利

有舞齊齊跳$15現金券

憑券到本店選購跳舞地毯可作$15使用



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

修理遊戲機現金券

憑券到本店修理遊戲機可作$50使用

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

DC最新遊戲現金優惠

憑券選購下列三款遊戲可作$20使用(限售30套)：

首都高BATTLE
THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999
DYNAMIC刑事2
ELEMENTAL GIMMIC GEAR
《GET BASS》連DC震動魚桿
THE HOUSE OF THE DEAD 2連原裝光線槍
MARVEL VS CAPCOM
BLUE STINGER
POWER STONE



新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

PlayStation跳舞套裝

PlayStation主機＋火牛＋手掣＋透明震動手掣＋記憶卡＋PRO ACTION REPLAY＋跳舞地毯 套裝價$1120

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast主機割價熱賣

Dreamcast主機＋火牛＋VMS記憶卡＋震動器＋超音鼠／VIRTUA FIGHTER 3tb 熱賣價$1600
《DYNAMIC刑事2》 熱賣價$300





新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Wonder Swan主機、遊戲現金券

憑券到本店購買Wonder Swan主機或下列遊戲可作$20使用(限售30套)：

beat mania for Wonder Swan連專用搾碟盤
SD高達EMOTIONAL JAM
超級機械人大戰COMPACT

新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

遊戲配件超抵價

N-PAL CONVERTOR	特價$45
《電車GO! 2》＋專用手掣＋紀念袋錶	特價$599
SAKKARA控制器	特價$29
PlayStation 1M記憶卡	特價$29
PlayStation震動光線槍	特價$49

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAMEBOY好抵玩

GAMEBOY COLOR手提遊戲機＋火牛 抵玩價$410
心跳回憶POCKET文藝篇＋運動篇＋GAMEBOY COLOR機 抵玩價$920





新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

NEOGEO軟硬件全線優惠

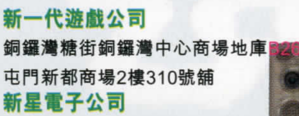
METAL SLUG X	憑券可作$100使用
月華之劍士2 ROM帶版	憑券可作$100使用
月華之劍士2 CD版	憑券可作$20使用
NEOGEO POCKET COLOR原裝專用火牛	特惠價$40
NEOGEO POCKET COLOR原裝對戰線	特惠價$40
NEOGEO CONTROLLER PRO	憑券可作$20使用
NEOGEO CD機	憑券可作$100使用
NEOGEO RGB線	憑券可作$20使用

(限售30套)

新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

NEOGEO特惠套餐

NEOGEO POCKET COLOR手提遊戲機＋機套＋火牛＋《KOF R-2》 特惠價$830
NGPC《METAL SLUG FIRST MISSION》 特惠價$210
NG《METAL SLUG X》盒帶版 特惠價$1750

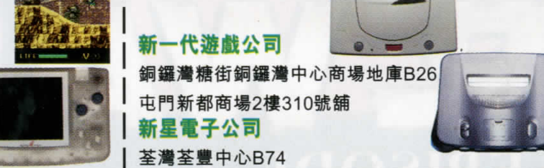




新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

換機係時候！

舊機換新機
舊GAME換新GAME
(詳情請到本店查詢)



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAMEBOY好玩特賣

憑券到本店購買以下遊戲可作$20使用(限售30套)：

FINAL FANTASY SERIES
CARD CAPTOR櫻
SUPER MARIO BROS DELUXE
紅、黃、藍POCKET MON(日版／美版：附送POCKET MON禮品包)
GAMEBOY GALLERY 3
WARIO LAND
POCKET MON PINBALL
DRAGON QUEST MONSTER







新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

優惠天國 COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年6月30日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

日版PlayStation遊戲全線優惠

憑券到本店購買下列遊戲可作$20使用(限售30套)：

GRANDIA(送初回特典)
METAL GEAR SOLID INTEGAL
PERSONA 2罪
私立JUSTICE學園 熱血青春日記2
餓狼傳說WILD AMBITION
超級機械人大戰COMPLETE BOX初回CV限定版
超級機械人大戰COMPLETE BOX普通版
八神浩樹GAME TASTE胸騷之預感
新世紀GPX CYBER FORMULA

新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

《超級機械人大戰 COMPLETE BOX》 $20現金券



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

WONDER SWAN遊戲優惠券

憑券到本店選購以下三款WONDER SWAN遊戲可作$20使用：

SD高達Emotional Jam
超級機械人大戰Compact
數碼暴龍ver. Wonder Swan



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

PlayStation美版遊戲優惠券

憑券到店選購下列PlayStation美版遊戲可作$20使用(限售30套)：

STAR OCEAN
BRAVE FENCE武藏傳
XENOGEARS
FINAL FANTASY VII
GRAN TURISMO
METAL GEAR SOLID
RESIDENT EVIL 2
SILENT HILL
ARMORED CORE
SYPHON FILTER
THUNDER FORCE V
LUNAR限定版

新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

N64一樣咁好玩

NINTENDO 64主機 憑券可作$30使用
N64《MARIO GOLF》 憑券可作$20使用



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

GAMEBOY遊戲優惠券

憑券到本店選購以下兩款GAMEBOY遊戲可作$20使用：

POCKET MON PINBALL
TOPGEAR POCKET

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

N64星戰前傳熱潮

MARIO GOLF	憑券可作$20使用
STAR WARS EPISODE 1 RACER	憑券可作$20使用
POCKET MON STADIUM 2	憑券可作$20使用
薩爾達傳說～時之洋笛	憑券可作$20使用
POCKET MON SNAP	大特價$260

(凡到本店沖曬POCKET MON SNAP相片，即可免費多沖曬一次)

DRACULA惡魔城默示錄(日版)	憑券可作$20使用
任天堂ALL STARS大亂鬥	憑券可作$20使用

(限售30套)






新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

PlayStation 《beat mania》捽碟盤紀念版 $30現金券





訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

DC《GET BASS》遊戲連專用釣魚桿 憑可作$20使用

DC震動器 優惠價$89

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

遊戲配件減多啲

Dreamcast ARCADE STICK	憑券可作$20使用
Dreamcast RACING CONTROLLER	憑券可作$20使用
《DANCE DANCE REVOLUTION》原裝跳舞毯	超抵價熱賣中

(送NEOGEO POCKET手提遊戲機)

X-RGB 2影像變換器	熱賣價$1150
PlayStation DJ Station Pro專業 碟盤	憑券可作$20使用
PlayStation Analog JoyStick飛機控桿	憑券可作$20使用

(限售30套)



新機地
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

手提機套現金券

憑券到本店選購NEO GEO POCKET COLOR、GAMEBOY或WONDER SWAN機套，可作$20使用。

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

KONAMI《DDR》MANNER CUSHION $40優惠券



訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓 FAX：2507-5175 EMAIL：cineaste@glink.net.hk

GP銷售榜



1st SUPER ROBOT 大戰 COMPLETE BOX



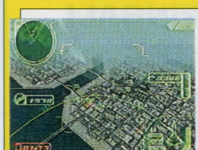
PlayStation／SLG
■BANPRESTO
5月27日
6800日圓

2nd Luner Sliver Story Complete Box



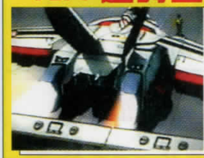
PlayStation／RPG
■GAME ARTS
美版

3rd ACECOMBAT 3 Electrosphere



PlayStation／STG
■NAMCO
5月27日
420港元

4th 超時空要塞 MARCOSS 可有記起愛



PlayStation／STG
■ BANDAI VISUAL
5月27日
6800日圓

5th CardCapter SAKURA



GAMEBOY／AVG
■MTO
5月15日
4380日圓

6th ELEMENTAL GIMMIC GEAR

Dreamcast／ARPG
■HUDSON 5月27日 5800日圓

7th SUPER ROBOT 大戰 COMPACT

WonderSwan／SLG
■BANPRESTO 4月28日 4500日圓

8th SD 高達 EMOTIONAL JAM

WonderSwan／SLG
■BANDAI 4月1日 3800日圓

9th RACING LAGOON

PlayStation／RPG
■SQUARE 6月10日 358港元

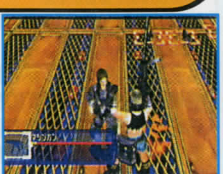
10th Dance Dance Revoution

PlayStation／ACT
■KONAMI 4月10日 5800日圓

熱線遊戲流行榜

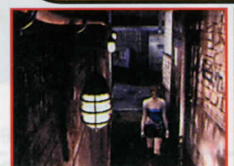






1st	Dance Dance Revolution	KONAMI	156票
2nd	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	103票
3rd	DYNIMATE 刑事 2	SEGA	68票
4th	THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	59票
5th	心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.3~啟程之詩	KONAMI	53票
6th	METAL SLUG FIRST MISSION	SNK	46票
7th	POKEMON STADIUM 2	任天堂	34票
8th	餓狼伝説 FRIST CONTACT	SNK	29票
9th	超時空要塞 MARCOSS 可有記起愛	BANDAI VISUAL	26票
10th	SaGa Frontier 2	SQUARE	13票

你最期待的家庭遊戲







1st	(PS) BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	137票	CAPCOM
2nd	(DC) 莎木	118票	SEGA
3rd	(PS) 鬼武者	98票	CAPCOM
4th	(PS) 聖劍伝説 Legend of Mana	58票	SQUARE
5th	(DC) BIO HAZARD CODE：Veronica	54票	CAPCOM
6th	(DC) SOUL CALIBER	42票	NAMCO
7th	(PS) DINO CRISIS	29票	CAPCOM
8th	(PS) 餓狼伝説 WILD AMBITION	26票	SNK
9th	(PS) FRONT MISSION 3	17票	SQUARE
10th	(PS) ARC THE LAD III	8票	SCEI

日本雜誌《Dreamcast Magazine》6月25日號，期待榜

統計日期截至6月7日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	莎木	SEGA
2	2	GRANDIA II	GAMEARTS
3	3	SOUL CALIBER	NAMCO
4	4	BIO HAZARD CODE：Veronica	CAPCOM
5	5	SNK VS CAPCOM	CAPCOM

©1999 SQUARE
©1999 BANDAI VISUAL
©葦プロ©創通エージェンシー・サンライズ©ダイナミック企画©東映©東北新社
©BANPRESTO
© 1992 GAME ARTS
© 1996 KADOKAWA SHOTEN PUBLISHINGI GAME ARTS/ JAM
© 1998 KADOKA WA SHOTEN PUBLISHINGI ESP/ GAME ARTS
© 1999 WORKING DESIGNS
©1999 MTO Inc.
© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998,1999
©CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
©1999 SQUARE
©1994 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

新城997 有腦事件簿









新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉「熱線遊戲流行榜」即日開始接受投票

第101期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS) 抽獎得獎名單

《Friends~青春之輝》海報 4名

Siu Chi Wai Z749XXX (0)

李鴻偉 Z104XXX (8)

李永賢 Z030XXX (7)

Wong Wai Ling Z514XXX (9)

《Neon Gensis EVANGELION》海報 4名

LAI KIN BONG Z390XXX (2)

林振宇 Z435XXX (6)

蕭志明 Z501XXX (5)

鄧俊傑 Z081XXX (0)

《Street Fighter III 3rd Strike-Fight for the future》海報 . 3名

陳明強 K950XXX (1)

黃頌恩 Z195XXX (3)

陳新景 C672XXX (3)

《Omega Boost》體驗版 2名

Lee Siu Pong Z441XXX (5)

張偉健 P651XXX (3)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

留言壁

凌家俊：

我是一個超級BIO HAZARD迷，相當喜愛恐怖GAME，希望《鬼武者》能快些推出和有一本完整的攻略。

Lai Kin Bong：

《ACE COMBAT 3》是屬於PlayStation的稀有飛機遊戲。遊戲不但畫面質素高，而且自由度很大，增加了遊戲的可玩性，真不愧為NAMCO。

陳燦偉：

若《SNK VS CAPCOM》的街機版及DC版均由SNK來製作的話，相信期待度會更高。

陳鈞至：

希望足球RPG推出DC版的第更像隻RPG Game。

謝智軒：

遊戲誌經過改革後，各方面也有改進，如果能隨書附送一些海報及精品就更好了。

陳兆銘：

希望GPM的表格可以另加一張紙，一次過印晒上去，剪爛啲書唔得完美。

黃子健：

這兩舍星期沒有好玩的新遊戲，令我打多一次《FF8》。(新Game我等我你好苦呀！)

今期獎品

《Street Fighter III 3rd Strike-Fight for the future》海報 4名

《Neon Genesis Evangelion》海報 4名

《英雄本色》漫畫海報 3名

《Gundam Mobile Suite Char's Counterattack》海報 3名

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

熱線遊戲流行榜參加表格 (GAME PLAYERS)

截止投票日期：6月27日

姓名：________________ 年齡：______

身份證號碼/護照號碼：________________

地址：________________________

________________ 聯絡電話：________

電郵地址：(如適用) ________________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

你最期待的三款家庭遊戲 (只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)

遊戲名稱：________ ________ ________

遊戲生產商：________ ________ ________

留意壁 可填寫有關任何遊戲之意見

____

____

____

____

熱線遊戲流行榜(截至6月24日)
(請在榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

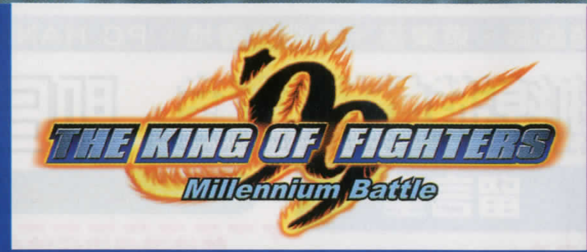
熱線遊戲流行榜

□1.GIANT GRAM~全日本摔角2 IN 日本武道館
□2.超時空要塞MARCOSS可有記起愛
□3.THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999
□4.首都高BATTLE
□5.生體兵器EXPENABLE
□6.DYNIMATE刑事 2
□7. SURVIALKISS~孤島之冒險者
□8. WORLD SOCCER GB2
□9. WETRIES GB
□10. ZOOL魔獸使傳説
□11. MARIO GOLF 64
□12. 新世紀福音戰士
□13. MAGICAL DROP POCKET
□14. HOP COLLECTION Vol.2MISS LAND
□15. MISTAKE TAKEN
□16. MEDIEVIL
□17. 跨過我的屍體
□18. 99甲子園
□19.超級機械人大戰 COMPACT (WS)
□20.Dance Dance Revoution
□21.SUPER ROBOT大戰完結篇
□22.心跳回憶DRAMA SERIES VOL.3~啟程之詩
□23. SPRIGGAN~LUNAR VERSE~
□24.FINAL FANTASY VIII
□ 25.THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS
□26.LAST LEGION UX
□27. PERSONA 2 罪
□28.POKEMON STADIUM 2
□29.GUNGUAGE
□30.SHAKE BLAKER
□31.NBA POWER DUNKERS 4
□32.餓狼傳説WILD AMBITION
□33.私立JUSTICE學園 熱血青春日記2
□34.JERSEY DEVIL之大冒險
□35.METAL GEAR SOLID INTERGRAL
□36.SALUGETU
□ 37.ATLANTIS~THE LOST TALES~
□ 38.LOVE LOVE TRUCK
□ 39.到處也是危機
□ 40. TWINS STORY
□41.鐵拳CARD CHALLENGE
□42.ANCHORS FIELD SAMMY
□43.ELEMENTAL GMMIC GEAR
□44.其他：________

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。





主持人：YURI

The King of Fighters '99 Private Show

大家等了一年的遊戲——The King of Fighters '99終於有個Logo給大家望吓，大家係咪已經好恨，想試吓'99的魅力和實力呢？我們將於7月10日（預定）舉行《拳皇'99》的Private Show，這次Show當然有《拳皇'99》的首次試玩機會啦，雖然直至現時為止我們還未定此遊戲展的地點的時間，但可向大家透露一些參加辦法。

(1) SSC會員當然優先入場試玩，或

(2) 我們會在各遊戲雜誌招募6名（即兩隊）參加者；

拳皇'99 Private Show入場招募





你只要同你的2個朋友，湊成3人一隊，再作一個出眾、與別不同的隊名，就可以填好以下表格寄到尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室，請註明「參加拳皇'99 Private Show」，男女都可以寄信嚟！

*註：我們將邀請隊名最別出心裁的兩隊前來參加，如申請表格未填有隊名，或不能聯絡上聯絡人，該申請將不會被接納。

The King of Fighters '99 Private Show 表格

隊名：________________

隊員：________________

(1) ________________

身份證號碼（首4個字）：________________

(2) ________________

身份證號碼（首4個字）：________________

(3) ________________

身份證號碼（首4個字）：________________

例：Z123XXX

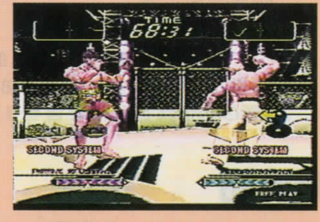
日間聯絡人：________________

電話：________________

要玩武力-ONE街機



好消息！大家要玩《武力-ONE》這另類格鬥遊戲，可到尖沙咀金星遊戲機中心、旺角洗衣街標準遊戲機中心、九龍灣及佐敦大華的Virtual Zone玩，唔好錯過這機會啦！





貞子再現！

依家好流行的貞子、貞子，NeoPrint出咗貞子的貼紙相機，係貞子的Fans就要快啲去影，非常有收藏價值；如未影的你就快啲去，唔好走雞！





熱點新作

TEXT BY神皇



GUNGAGE

未來版的Tomb Raider!

PS	
製造商：KONAMI	售價：$358
發售日：發售中	容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK	
ACT/1P/MEM/對應DUAL SHOCK/行貨	

故事

在這個宇宙裏面，除了我們現正居住的世界之外，還有一個和我們處於不同時間和進化過程的地方，那裏是被稱為「暗之月」。突然之間，在世界各地的古代遺跡裏面發生了多場的異變，開啟了通往「暗之月」的門，令到大量被稱為「魔獸」的異形生物從內裏進入我們的世界向人類展開襲擊。現在我們身處的世界已經快速地步向滅亡的路，而「戰士」與「魔獸」的戰鬥亦隨即展開，但是他們要應付的敵人除了「魔獸」外原來還有……

操作方法

按鍵	操作
方向掣上	向前移動
方向掣下	向後移動
方向掣左	向左迴轉
方向掣右	向右迴轉
□	使用普通武器
×	跳躍
△	更換特殊攻擊的招式
○	使用特殊攻擊
L1	按實是側身向左橫移，連按兩次會朝左側身橫閃
R1	按實是側身向右橫移，連按兩次會朝右側身橫閃
L2	以主觀視點觀察四周
R2	改回步行模式

角色和特殊攻擊介紹

Wakle Skade

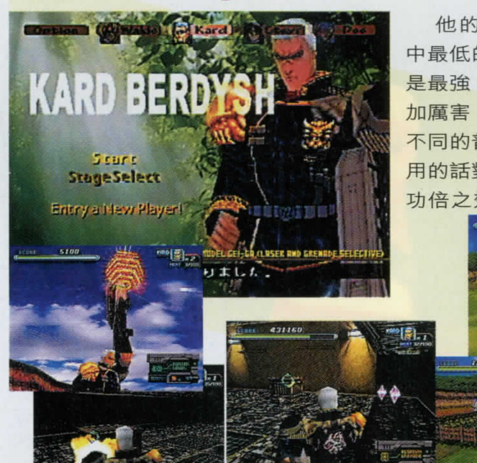


剛開始遊戲時唯一能使用的角色，實力是四位角色中最為平均的。他的普通武器具有將敵人Lock On的能力，至於特殊攻擊則有兩種：令敵人的動作短暫停止和張開盾牌抵擋敵人的飛彈。





Kard Berdysh



他的移動力是四個角色中最低的，但相反攻擊力卻是最強，特殊攻擊的威力更加厲害，而他擁有四種性質不同的普通武器，若善加利用的話對戰鬥必能收到事半功倍之效！



Steyr Harquebus



手持輕機槍的女性角色，普通武器的威力不高但勝在連射力強，而她的移動力是四個角色中最高的。她擁有三種特殊攻擊，各有不同的性質但威力只屬一般，整體上是一個速度型的角色。



Dee Van Feng



他是一名改造人，雖然普通武器的威力不高但移動力頗佳。他擁有四種特殊攻擊，而威力和用途上更是四個角色中最強的，在對付Boss時若能善用，可說不用吹灰之力便能擊倒牠們！



© 1999 KONAMI &KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.

道具

在遊戲進行中，當打倒敵人後會有道具出現，而這些道具可幫助玩者更容易完成遊戲，每位角色都會有他們專用的道具，另外有一些是各個角色通用的，以下就為大家介紹各個角色共通道具的作用吧。


■令體力的最大值增加


■增加特殊攻擊次數的最大值


■集齊100個便得到1-UP


■集齊特定數量能開啟遊戲中的隱藏模式

另外在遊戲進行中，各個版面裏也藏有不同數量的花朵，當玩者收集了特定的數量時便能開啟在遊戲中的隱藏模式。

30—Picture Viewer，可觀看人物的設定畫

70—Music Player，可選聽遊戲中的音樂

80—Stage Select，自行選擇版面遊玩

100—Infinity Energy，無限特殊攻擊

主角的流程攻略

1) TOWN





開始遊戲後的第一版，由於難度較低，故此這裏是最適合初學者用作練習各種操作方法的地方。在這城鎮中出現的敵人只有兩種，一種是會飛的魔獸，因為它的速度較慢，所以不難應付，而另一種則比較麻煩，它會在地面之下潛伏，待玩者接近時再撲出來襲擊玩者，因此應活用L2掣小心留意各處的情況，另外由於這裏有很多遮蔽物，玩者也要好好利用。

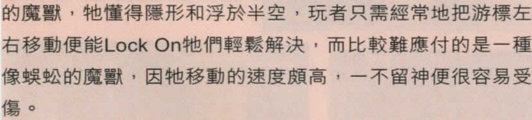



這版的Boss是一隻體型龐大而又長得很像蜘蛛的魔獸，牠的攻擊模式有兩種，首先是在背部將很多像是花瓣的東西射上空中，當那些東西跌在地上時便會着火，若玩者碰到便會受傷，至於它的另一種攻擊，就是會從身體射出利爪攻擊玩者，只需小心留意它的軌道，站在兩爪的中間便能輕易避開。

2) TOWER



這一版的戰鬥場地分為塔外和塔內，在塔外的所有敵人全是會飛的魔獸，大家還應該細心觀察塔外的道路，因內裏有很多不容易被發現的隱藏地方，其中有不少重要的道具收藏在內啊！至於塔內的魔獸則有兩種，一種是外表很像水母的魔獸，牠懂得隱形和浮於半空，玩者只需經常地把游標左右移動便能Lock On牠們輕鬆解決，而比較難應付的是一種像蜈蚣的魔獸，因牠移動的速度頗高，一不留神便很容易受傷。



外型活像巨大飛蛾的魔獸就是這版的Boss，牠大部份的時候也在空中，但這並不表示牠容易對付，因牠大多數的攻擊也是在空中發動，而且有多種攻擊模式—1)從口中噴出火焰；2)在空中散播能令玩者受傷的花粉；3)以翅膀製造旋風射向玩者；4)在空中撲向地面用身體撞擊玩者。當牠降落在地面時，玩者要繞到牠的側面或身後攻擊便可將牠收拾。




3) PLAIN





在這關玩者要在一個大平原裏與敵人作戰，有一點玩者必需注意的，若從太高的位置跳落地面是會令玩者受傷的。在這裏玩者會遇到的魔獸共有三種，一種外型像是毛蟲，只會在地上慢慢移動，不難應付，至於會飛的魔獸相信也能輕易解決，而另一種不懂移動外型像蚯蚓的敵人則要小心應付，牠們會發射飛彈攻擊玩者，應該盡快收拾牠們。

在途中玩者需經過一個低窪地帶，在那裏會遇上中Boss，而令牠出現的方法便要大家動動腦筋了！牠的攻擊方式和蚯蚓般的魔獸一樣，但飛彈的數量當然多出很多。至於另一個Boss是由地底冒出來的機械人，玩者要和牠在一個擺放了很多石柱的地方戰鬥，因石柱會阻礙玩者移動，故應小心避開，牠會從胸口射出激光攻擊玩者，由於其威力能把石柱摧毀，玩者可加以利用，另外牠也會手握雙刀衝向玩者作出攻擊。





4) DESERT





進入這版後玩者便要立即與Boss展開戰鬥，但卻發現敵人竟然不是魔獸，而是帝國軍專用的戰鬥坦克車，總共有六架之多，究竟發生了甚麼事情？為什麼帝國軍要派遣軍隊向我作出攻擊？他們究竟有甚麼陰謀呢？

展開戰鬥的地方是在一個波浪形的沙漠上，玩者要一口氣對付六架敵方的戰鬥坦克車。它們會不斷向玩者發射飛彈，而且擁有很高的移動力，若給它們包圍的話便凶多吉少，所以玩者應該採取逐一擊破的策略。先集中攻擊其中一架坦克車，以免受到圍攻的威脅，而且當坦克車被毀滅後會有回復道具出現，這對玩者來說是很大的幫助！

5) MEIAH LAKE



帝國軍建設在水上的設施，這裏是玩者與敵人戰鬥的場所，首先玩者要注意的是若跌落水中便會立即死亡，所以應小心觀察後才展開行動。至於在這版中出現的敵人種類比前四版加起來還要多，而且數量也多得嚇人，因此這版的難度頗高，要小心應付！當中比較難應付的有兩種，一種是會潛水的魔獸，牠們會在水底等候玩者接近，然後從水中跳出並由口中射出一團光球攻擊玩者，對付牠們的方法最好是先引牠們出現，接着邊退後邊攻擊便能輕易解決牠們。至於最難應付的敵人是一塊浮在半空的石頭，它能放出很多激光攻擊玩者，相當困難閃避，而且它的體力很高，要攻擊多次才能把它毀滅，玩者應活用盾牌防禦。

通過了帝國軍的設施後便會進入一座古舊的建築物，在內裏玩者就會遇上這版的Boss，牠們是一藍一紅外形像野鹿的魔獸，而戰鬥的場地是一個四周也是深坑的平台，要小心別掉下去啊！至於牠們的攻擊模式是一樣的，牠們會在場內奔跑，停下時會噴火攻擊玩者，若被燒中會扣去大約三份之一的能源，另一種則是牠們會以接近光速的身法移動，從而引起一條火焰，玩者要記住和牠們戰鬥時別停留在原地太耐，否則必被打敗。





OFFICIAL PRODUCT

6) POWER PLANT



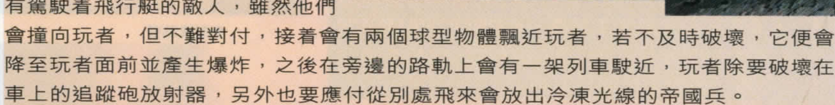
玩者來到一個四周也有很高圍牆的發電廠，因內裏有很多分歧路，應該細心記清楚自己走過的路徑以免迷路。在圍牆上有很多會放出電流的機器，玩者必需將它們全部破壞，當中更有一些會發射火焰彈的機器更要小心應付，因它的射程很遠和具有極強的攻擊力，被擊中便後果堪虞。在這版中遇到的所有敵人也是屬於帝國軍的，而當中還有一些機器會浮在空中，若不及時毀滅它便會掉下來壓傷玩者。

這版的Boss不是魔獸而是一部機械，它位於戰場的中心，玩者要攻擊的地方是處於它中間的光球。在圓柱的底部會射出四條激光，並會左右轉動攻擊玩者，只需在兩束激光之間的空位隨着圓柱旋轉的方向移動便可避開，但是切記在戰鬥期間會不斷出現帝國兵攻擊玩者，只需小心應付便能輕易打倒他們。

7) SUBWAY



這一版的前半部份玩者需要在地底車站內戰鬥，沿途有很多帝國兵躲在轉角處，待玩者進入時便瘋狂地進行攻擊，但只要玩者提高警覺便能安全通過。至於後半部份則是在行駛中的地底列車上與敵人戰鬥，牠們會從四面八方出現攻擊玩者，而他們的種類也有很多，首先有駕駛着飛行艇的敵人，雖然他們會撞向玩者，但不難對付，接着會有兩個球型物體飄近玩者，若不及時破壞，它便會降至玩者面前並產生爆炸，之後在旁邊的路軌上會有一架列車駛近，玩者除要破壞在車上的追蹤砲放射器，另外也要應付從別處飛來會放出冷凍光線的帝國兵。



這版裏玩者要與在車軌上爬行的魔獸戰鬥，牠會不斷奔跑，當接近玩者的列車時便會用利爪攻擊，而且牠也會放射出冷凍光線，擊中玩者時會有一段時間不能移動，另一方面牠更會放出兩個三角形的光環攻擊玩者。至於對付牠的方法，玩者應先在下層攻擊，因這能暫時避開牠的冷凍光線，待牠到達列車時再後跳上車頂，由於牠的冷凍光線是從左橫掃至右方，所以玩者只需站在列車的中間，待牠開始發射時按跳掣便能輕易避開牠的攻擊和把牠收拾！



8) LABORATORY

最後一版來到帝國軍的研究所，一開始會遇上一隻懂得放飛彈的巨大機械人，由於它只會站於門前，所以玩者必須消滅它方能繼續前進，接着便會見到一隻會發射鐵臂的機械人，而在這研究所中有一道門是關閉着的，玩者需要啟動電腦方可將它開啟。在途中有一隻魔獸會躲藏在木箱裏，待玩者接近時便會用爪攻擊，但牠的攻擊範圍只限於木箱的前方，所以不難消滅。之後玩者要乘搭升降機到研究所底部，途中會有很多放出激光的追蹤槍，因它們的數量很多所以很難應付，玩者要不斷左右閃避，到達底層再走一段路便會遇上最終Boss。



這個最終Boss不能移動，只會站在中間，玩者能攻擊牠的雙臂和身體的中心部份，玩者應只集中攻擊牠的身體，因打斷牠的手臂後會在傷口不斷放出細小的魔獸攻擊玩者，那時便凶多吉少。當牠的雙手擊打地面時會放出火團，旋轉後會射出利爪，身體的中心部份更會放射追蹤激光，而那裏正是牠的弱點，至於能否擊敗牠就要看玩者的運氣了。

五個小心得

1) 活用側身橫向移動（R1和L1按鈕）
2) 普通武器沒有子彈限制
3) 儘量繞到敵人的側面攻擊
4) 對付不同的敵人要善用不同的攻擊方式
5) 經常使用（R2和L2按鈕）切換視點

TEXT BY MS

PS 製造商：SQUARE
發售日：預定1999年秋
售價：未定　容量：未定
ARPG　MEM

DEWPRISM

デュープリズム

SQUARE又一新巨作


◆在街上的廣場

前言

在1999年7月，「SQUARE」將會推出名遊戲系列的續編……接着，又會是甚麼呢？那就是預定在今年秋天推出的全新ARPG《DEWPRISM》，其最大的特徵是玩者可選擇兩位不同的主角，在同一世界中，體驗兩種不同的冒險故事，募求找尋究極的魔法道具「DEWPRISM（デュープリズム）」。


◆在崖邊…

遊戲製作班底

遊戲的好與壞，畢竟要都要説到遊戲的製作班底，這樣才能令玩家有一定的品質保証，究竟此遊戲的製作班底會是怎樣的呢？現在就為大家介紹一下吧！PRODUCER是曾擔任「SQUARE」人氣RPG《FINAL FANTASY I & II & III》和《聖劍傳説1 & 2 &3》的田中弘道先生負責，而PROGRAMMER則是曾擔任《Xenogears》的DIRECTOR杉本浩二先生負責，絕對不普通呢！


◆在遺跡前

是個怎麼樣的ARPG？

這時大家會想到《DEWPRISM》是個怎麼樣的ARPG，在過去「SQUARE」已推出了不少ARPG，如《武藏傳》及《聖劍傳説》等等，究竟這全新製作的遊戲會有些甚麼突破呢？其實它的畫面是採用高解像度全3D的形式來表示，以REAL TIME的形式來進行的遊戲，玩者能在一個美麗的空間內自由走動，實在很令人期待。


◆地下遺跡內

一個世界兩個故事

在之前也説過《DEWPRISM》擁有兩個不同的冒險故事，只要玩者選擇自己所喜歡的主角，就能遇上不同的故事，別誤認為是在同1個故事中能使用兩位角色啊！在遊戲中分別有男女兩位主角，男主角編的故事會比較感人，而女主角編的故事則會比較滑稽攪笑，你又會喜愛那一個故事呢？

雖然故事有兩個，但是其時代背景和年代均是相同的，其他登場角色則會因認與兩位主角的關係而表現出不同的性格，例如在男主角編中，女主角的妹妹MAYA（マヤ）會是位很認真的公主，而在女主角編的她，則是一位很自大和傲慢的妹妹，而且還經常出現與女主角爭吵的場面。

另外在男主角編的故事中，女主角也會在遊戲中登場，同樣在女主角編的故事中，男主角也會在遊戲中登場，雙方均會互相協助和利用，在男主角編的女主角是位為了取得他的寶藏而出現的少女，但是在女主角編的男主角是一位沈靜的青年，並常協助女主角。



◆男主角編的故事



◆在男主角編的女主角



◆女主角編的故事



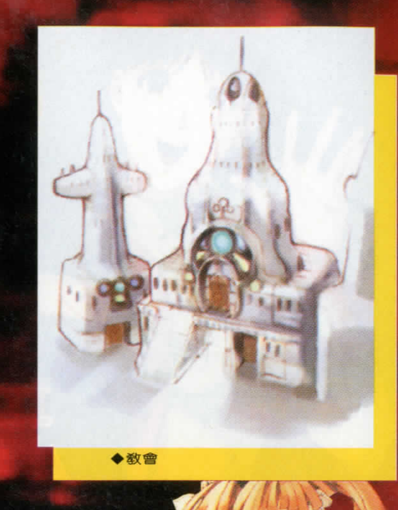
◆在女主角編的男主角

遊戲中的世界

《DEWPRISM》究竟是一個怎麼樣的世界呢？其實這個世界擁有一個豐盛美麗的大自然，人們能夠使用魔法，並能夠創造奇蹟的夢幻世界。兩位主角為了找尋究極的魔法道具「DEWPRISM」而展開了冒險旅程。

這個世界中除了一般遊戲擁有的街道外，還有不少遺跡存在，當然不少得有森林、山崖等地方。其中更得知兩位主角們均會來到一個名叫加洛娜之街(カローナの街)的地方，這兒有酒場、教會及商店等等建築物，他(她)是需要在這兒收集情報。

◆在酒吧內


◆教會


◆碼頭


◆森林內的遺跡

兩位主角

男主角—RUE（ルウ）

使用武器：Arc Edge
特殊能力：變身

故事：3年前，在一個下雪的晚上，擁有「死之右腕」之稱的怪人突然出現，他將RUE的所有親人殺掉，包括其最親的姊姊古莉亞(クレア)…RUE為了令姊姊復活便四出找尋究極的魔法道具「DEWPRISM」。RUE本身擁有變身成怪物的特殊能力，從而令他越過不少危機，不過也因為他有這種能力，逐漸發覺自己那悲哀的宿命。


◆其變身能力隱藏了甚麼秘密呢？

女主角—MINT（ミント）

使用武器：Dual Halo
特殊能力：魔法

故事：MINT是一個國家的公主，由於她擁有種非常任性的性格，常令到國家遇上不少災害，其妹MAYA奪取她的王位繼承權後，更信任身旁的魔術士來統治整個國家，MINT對此事非常不滿，於是獨自離開國家找尋究極的魔法道具「DEWPRISM」，希望能奪回王位征服世界。擁有這種欲望的她，雖然能使用魔法，但仍未能使出最大極限，究竟她會如何面對這旅程？

◆能使用魔法的MINT

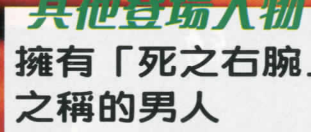
戰鬥

到目前為止仍未有遊戲的戰鬥系統消息，但是其戰鬥時的畫面已作出公開，從圖片中可看見主角們均有HP和MP的表示，男主角利用其右手的巨斧作攻擊，女主角則利用其雙手的圓環攻擊，


◆RUE用單手拿起巨斧攻擊

◆MINT的圓環攻擊

其他登場人物



擁有「死之右腕」之稱的男人

在3年前，就是他將RUE的姊姊古莉亞殺掉之男人，他擁有這麼強的戰鬥力，相信是與他的右手有關，究竟他會何時與RUE相偶呢？

守護「遺產」的公主

在前文已提及過MAYA是女主角MINT的妹妹，她時常與MINT吵吵鬧鬧，但其實她是擁有很高的氣質。亦由於她會守護遺跡的封印，在MINT和RUE編均會出現。



DOLL MASTER

他是王宮內的魔術士，擁有很高的魔法技術，而且很得MAYA的信任，不過帶着面具的他，卻隱藏了一個很可怕的野心…

TEXT：小璘



金田一又要找出多宗殺人案件的兇手了



製造商：講談社　售價：5800日圓
發售日：預定8月5日發售
容量：CD-ROM×2　記憶：1 BLOCK
AVG／MEM／對應ANALOG CONTROLLER（震動）



前言

《金田一少年之事件簿》這名字相信大家也不會感到陌生吧！這位擁有IQ180的高中生金田一一，將會在此作中和美雪及劍持警部一同到龍崎旅行，故事當然不只是去旅行那麼簡單啦！故事內容仍一如以往，在金田一所到過的地方必會發生殺人案件，究竟今次的殺人事件中又隱藏着什麼悲慘的故事？而這悲慘故事的主人翁又是誰呢？



故事介紹

金田一的推理冒險之旅展開了

有一天，金田一、美雪和劍持警部得到在龍崎的青龍酒店之邀請，作為那家酒店的開幕嘉賓，於是他們便藉此順道到那裏遊覽。可是到了出發那天，由於劍持警部的失約令金田一和美雪要先前往酒店；而他們就在途中認識了田中博道和相原紗子，原來他們也同樣是到青龍酒店的，於是四人便一起步向那裏了。到達了青龍酒店後，金田一他們認識了不少同住在酒店內的住客，他們各自擁有不同背景。人物、地點也準備好了，看來一連串的殺人事件亦即將開始。





第一宗兇案——電梯中的屍體



第一件殺人事件發生了，當金田一聽到由電梯傳來的慘叫聲後，便立即向前去電梯看過究竟，他發現在電梯的內部有一具滿身鮮血的無頭屍體！同時在電梯中亦發現到一句奇怪的文字，從字裏行間中好像是跟「青龍傳說」有關的。另外，在酒店中的警衛星山博在女浴室的入口拾到一把染了血的柴刀，這是否殺人的兇器呢？金田一正對發現這無頭屍兇案產生疑問之際，另一件殺人兇案又發生了。

■這奇怪的句子究竟是指什麼呢？



■星山警衛在女浴場中拾到了殺人兇器

多宗兇案接踵而來



酒店其中一位住客相原富紗子在12樓慌忙地跑下來，告訴各位她發現在遊戲室有另一具屍體，金田一他們當然立刻趕到遊戲室，細看之下原來死者就是另一位住客南川秦三！這次金田一又要以爺爺之名，把這2宗離奇的殺人案件查過水落石出了。





■「有人……有人在遊戲室死了！」

© 1999天樹征丸／金成陽三郎／さとうふみや
© 1999講談社／ティー・ワイ・オー

自殺的假象？

正所謂「一不離二、二不離三」，第三宗兇案發生了。金田一為了找尋有關的證據，便到了相原富紗子的房間，可是不知為什麼敲了幾次門也無反應，於是他們唯有向酒店借了另一條鎖匙來開啟相原小姐的房門，怎知她已經在浴室內死掉了。從外表的種種跡象來看，也會令人聯想到她是因為自殺致死的，可是金田一認為這一定不只是自殺那麼簡單的，所以他亦打算為相原小姐找出兇手。另一方面，在服務員的櫃台發現了住客真田孝一的遺書，究竟他最後有沒有死去呢？在酒店中的所有住客和工作人員表面上好像沒互不相識，但實際上他們又有什麼關係呢？這就要待身為金田一的你去把一切謎團解開了。



■真田孝一的遺書





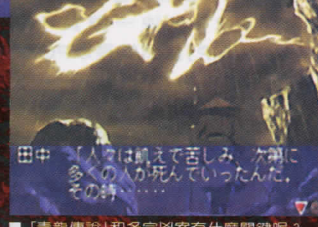



■酒店內的人們



「青龍傳說」的由來

在遊戲的題目中所提及到的「青龍傳説」是指什麼呢？原來龍崎曾經由於天旱而引致饑荒，不少村民也因此而餓死；而就在這人心惶惶的時候，一位來自出雲之國的人把青龍召喚出來，之後龍崎便下起雨來，飢荒的事亦因此而能得到解決。就是這樣便開始流傳着在龍崎的某處地方埋藏着「青龍寶藏」的傳說……而這傳說為什麼會引發起一連串的殺人事件呢？



■「青龍傳說」和多宗兇案有什麼關鍵呢？

遊　戲　流　程

玩者主要是在殺人事件發生後，以金田一的身份在案發現場青龍酒店作出調查，而搜查線索分成3個部份：事件發生、搜查證據和指證犯人。你能否領悟到犯人的殺人動機和漏洞，在眾多位住在青龍酒店的住客中找出真兇呢？

1事件發生

當有事件發生時，金田一他們會目擊殺人事件，這次金田一又要運用他的偵探頭腦，四處調查以找出真兇。





■當事件發生時，遊戲便會以動畫進行。

在這裏的畫面是會以動畫的形式進行，當中會有有關的提示，所以一定要小心留意當中的畫面和人物的對話。

2搜查證據

案發地點是青龍酒店，當然要在酒店內找尋重要線索吧！而這裏畫面將會是「WALK-THOUGH畫面」，即是將它變成金田一的視點，所以調查進行時他可以環顧四周來找尋有可疑的地方，令玩者能玩得投入。另外，調查時是使用真實的時間進行，在遊戲中的一分鐘亦將會和真實時間的一分鐘，所以不要作出無謂的搜查，快些找出真正的兇手。



■以金田一的視點來四周調查線索

■你能找到證據嗎？

3指證犯人

當金田一搜查到一定的證據便能集合大家來解開謎團了，他將會利用那些證據來推算出犯人的殺人方法等犯案過程，假如玩者在之前搜查時未能找到充足的證據，就會令金田一的推理有所錯誤或不能成立的了。

遊　戲　特　色

本作將會是最後一隻在PlayStation版出場的中的《金田一》系列，當中的最大特色是新加入了「360度調查SYSTEM」，所有的線索也要由玩者透過四周觀察才能找到，這比前作玩者在搜查系統方便很多。另外在遊戲中出場的人物多達43人，他們之間錯綜複雜的關係令人不易找出兇手是誰。總括而言，這就是《金田一》迷必買之作啦！



TEXT: KOTARO
特別鳴謝：Caesar

PS 製造商：CAPCOM
發售日：未定 價格：未定
容量：GD-ROM 記憶：BLOCK數未定
1~2P MEM 對應ARCADE STICK 對應VGA 對應震動PACK

PS 製造商：CAPCOM
發售日：8月預定 價格：$ 358
容量：CD-ROM 記憶：BLOCK數未定
1~2P MEM 對應PocketStation 對應DUAL SHOCK

ジョジョの奇妙な冒険

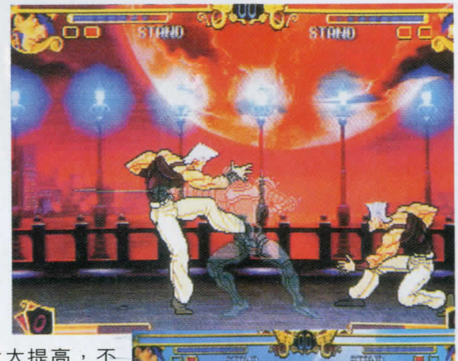
JO JO奇妙冒險
公開 PlayStation 原創要素！

引言

日本方面大受歡迎的對戰格鬥遊戲《JO JO奇妙冒險》，遊戲不單止未正式推出之前已經宣布會推出移植版本，而且更同時登陸PlayStation和Dreamcast兩款次世代機種之上，足見CAPCOM計劃之周詳及對遊戲的信心。



假若大家見過CAPCOM於《MARVEL VS. CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～》中表現，相信已經對Dreamcast的機能略知一二，不過對於要使用平面機能方面較弱的PlayStation，移植以CPS III開發的遊戲來說，則可謂一個極大的挑戰，因為CAPCOM開發部本部長岡本吉起先生曾於某日本雜誌訪問中透露，以現時32-bit家庭用機的性能，根本不能移植以CPS III開發的遊戲，究竟PlayStation能否造到「完全移植」的效果？這個還是未知之數，但是有一點要重申，PlayStation《STREET FIGHTER ZERO 3》之所以移植得如此出色，主要原因是開發人員懂得利用平面以外的機能運算，令到遊戲減低對容量的負荷，其中STAND設定為半透明和刪減ZOOM IN-ZOOM OUT擴大縮小機能效果，就是最佳的証明，相信CAPCOM亦是要利用半透明機能減少人物複雜的動態，將同畫面內四名角色亂鬥的系統再次重現。



姑勿論以上孰真孰假，PlayStation版本以「完全原創」為目標就是鐵一的事實！其中PlayStation版本《JO JO奇妙冒險》除了加入充滿原著色彩的強化故事模式「SUPER STORY MODE」之外，更追加三名PlayStation版本原創角色，令到遊戲性方面大大提高，不論曾否接觸業務用版本也定必愛不釋手，各位又豈能錯過呢？



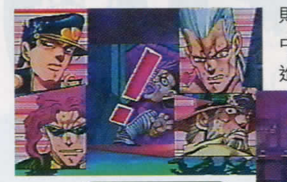
© 荒木飛呂彥 & LUCKY LAND COMMUNICATIONS／集英社
© CAPCOM CO.,LTD.1998,1999 ALL RIGHT RESERVED.
※以上記事內容及畫面仍屬開發中PlayStation版本

STORY

第三部　空条承太郎　—未來之遺產—

JOSEPH JOESTAR的外孫空条承太郎，擁有一種叫「STAND」(幽波紋，又稱替身)的超能力，由於承太郎的母親HOLY體內亦同樣潛伏着這種能力，但是相反地她就因為不能控制這種力量而被反噬。為了拯救受力量影響而倒下的母親，承太郎等人不惜前往遙遠的埃及開羅，找尋事件起因的元凶、JOESTAR家族的宿敵「DIO」，在有限的五十日之內將其擊敗，令一切回復正常。然而，在旅途中，承太郎亦被DIO所派出的殺手步步進擊……(單行本12～28卷)

業務用畫面





業務用畫面

ORIGINAL & POWER UP

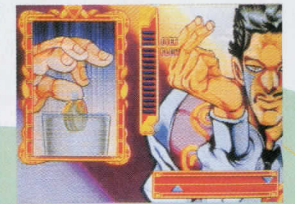
CHECK 1　SUPER STORY MODE

PlayStation版本專用故事模式，主要包含對戰格鬥，以及新插入的MINI GAME「TRUMP」和「GLASS & COIN」，依照原著故事與賭徒DANIEL J D'ARBY決一勝負！顧名思義，「TRUMP」當然就是以POKER為主，至於「GLASS & COIN」則是一個挑戰表面張力的比拼，通過相方輪流把硬幣投入已經盛滿酒的杯中，而每次投入硬幣的數量不限，相方可以視乎自己先後次序和程度狀態作為戰略要點，總之最先令到杯中酒溢出者為敗，是絕對要求集中力的遊戲。此外，業務用版本中，N'DOUL突襲的橫向捲軸ACTION STAGE和死神13 DEATH THIRTHEEN亂入對戰STAGE也會同樣保留下來，保証遊戲內容不比原版方面遜色。





業務用畫面





OFFICIAL PRODUCT



DANIEL J D'ARBY
STAND：OSIRIS神





嗜賭如命，家財全部放於賭檯之上的天才級老千，只要與其對賭中落敗，替身OSIRIS神就會自動從對手身上取出「魂」，然後雙掌一合，拍打成為金幣狀。



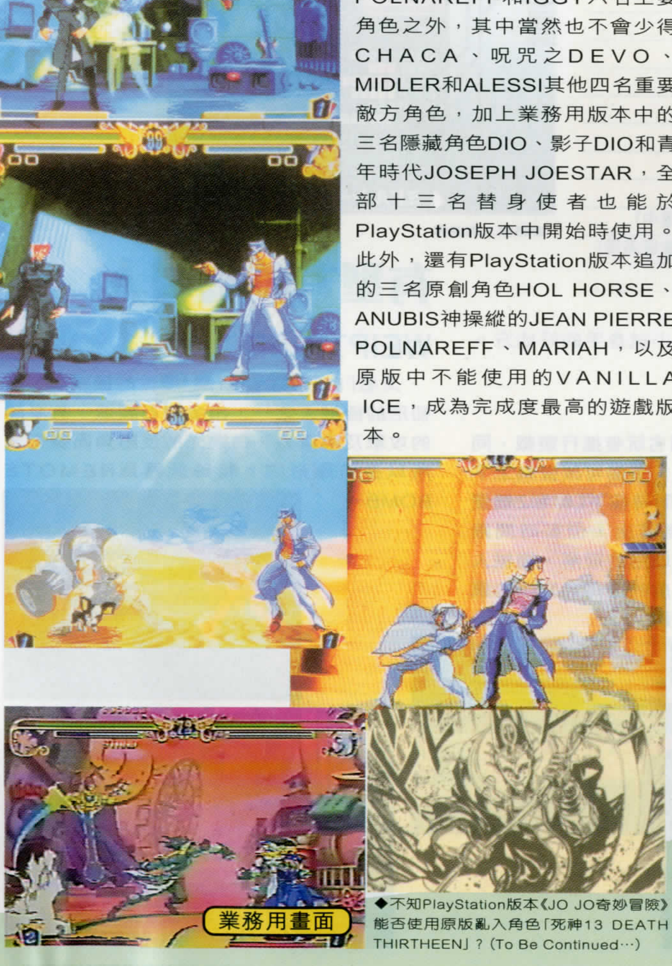
◆DANIEL J D'ARBY曾於業務用版本CONTINUE畫面中出現

HOL HORSE
STAND：皇帝EMPEROR

自稱能夠發揮初次與其合作者的實力，具有看穿別人才能的能力。其中STAND是手槍和子彈，能夠作為本體者的武器使用，雖然速度不高，但是持有改變自如的行走軌跡。



CHECK 2 追加替身使者

在PlayStation版本《JO JO奇妙冒險》中，登場人物除了空条承太郎、JOSEPH JOESTAR、MUHAMMAD AVDOL、花京院典明、以及JEAN PIERRE POLNAREFF和IGGY六名主要角色之外，其中當然也不會少得CHACA、呪咒之DEVO、MIDLER和ALESSI其他四名重要敵方角色，加上業務用版本中的三名隱藏角色DIO、影子DIO和青年時代JOSEPH JOESTAR，全部十三名替身使者也能於PlayStation版本中開始時使用。此外，還有PlayStation版本追加的三名原創角色HOL HORSE、ANUBIS神操縱的JEAN PIERRE POLNAREFF、MARIAH，以及原版中不能使用的VANILLA ICE，成為完成度最高的遊戲版本。

業務用畫面

◆不知PlayStation版本《JO JO奇妙冒險》能否使用原版亂入角色「死神13 DEATH THIRTHEEN」？(To Be Continued…)



JEAN PIERRE POLNAREFF
STAND：ANUBIS神＋銀之戰車SILVER CHAROT



接觸ANUBIS神本體後的JEAN PIERRE POLNAREFF，由於受到ANUBIS神的能力影響，JEAN PIERRE POLNAREFF成為劍術的高手，而且更揉合自身STAND「銀之戰車SILVER」的能力，化身成為無敵的二刀流，可惜代價就是喪失意志，還向承太郎等人發動襲擊……

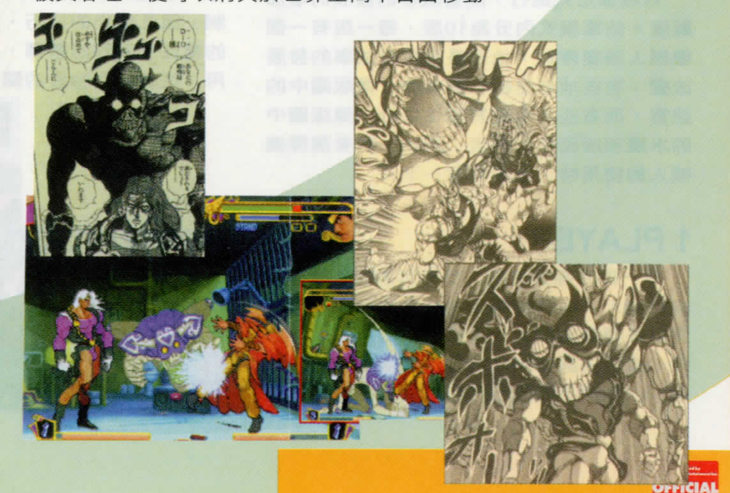
MARIAH
STAND：BAST女神



以足部線條美自居的美女MARIAH，STAND是磁場，能令接觸過萬能插蘇者磁石化，而且磁力發生更會隨着時間過去逐漸增強。

VANILLA ICE STAND：CREAM

DIO的部下，曾為表忠心而自盡，後受DIO之血再次復活，成為「屍生人」。VANILLA ICE的STAND「CREAM」口內為異空間，只要被其吞噬，便可以消失於世界空間中自由移動。



TEXT：AMANDA

LAST LEGION UX
超級機械人大戰

N64 製造商：HUDSON
發售日期：發售中
售價：6800日圓　容量：盒帶
ACT/ 對應震動PAK/ 2P

4つの世界に唯一共通に伝わる伝説がある…。
"遥か天空より来たりし巨大な神星。そして
何処から来たるか大いなる巨人。神星は地に
落ち、その力をもって世界を4つに分かつ。
その後、巨人は神星を砕き、神星の持つ不思議
な力を秘めた欠片を世界の各地に散りばめる。
——そこに文明は栄えた。"
……世界創世記である。

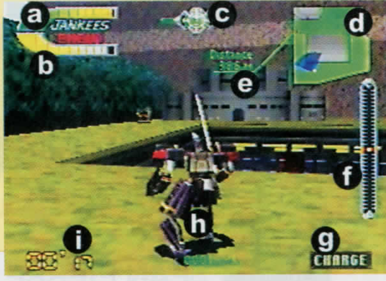
故事背景

文明誕生至今已4500年，世界分為四個屬性，包括地、火、風和水，在UNION 4聯邦的統治下得以和平，世界各地均發現超能量反應的能量石，而這能量石便被作為超級機械人的開發用途。

但不法分子卻利用這種力量企圖征服世界，世界再度陷入混亂中，大戰會否持繼，世界能否重過和平的日子？

畫面説明

(a) HP體力計
(b) 敵人體力計
(c) 能量石
(d) 地圖
(e) 敵人距離
(f) 敵人位置高度計
(g) 武器儲氣計
(h) 玩者機械人
(i) 時間



操作説明

十字鍵	項目選擇
3D操控桿	移動和項目選擇
同時按R鍵和3D操控桿方向	高速移動
A鍵	跳躍（在跳躍中可再按A鍵作2段跳躍）、確定
B鍵	以武器作普通攻擊
按住B鍵不放	儲氣
同時按A鍵和B鍵	直接攻擊
C←鍵或C↑鍵	副武器使用
C→鍵或C↓鍵	鎖定對手
Z鍵	防禦、解除鎖定
同時按A鍵和Z鍵	取去對手能量石（必殺技）（近距離）、取消跳躍（跳躍中）
同時按B鍵和Z鍵	使用能量石力量攻擊（必殺技）（畫面中央上方的能量錶滿時）
同時按L鍵和Z鍵	2P對戰時畫面作分割改變

模式介紹

遊戲分為3個主要模式，分別是STORY MODE、1 PLAYER和2 PLAYERS，各有不同的玩法，但基本操作方法完全相同。

STORY MODE

以故事形式進行，隨着故事的發展而增加難度。故事模式內分為10版，每一版有一個機械人須要應付，地形是會隨着故事的發展改變，有些地形是極有難度的，像版圖中的迷宮，而有些地形更有屬性之分，像版圖中的水邊和版圖中的熔岩，所以，玩者選擇機械人的使用時，亦要考慮一下。

1 PLAYER

以一回合際分勝負，玩者可選擇不同類型的機械人，以及裝備不同的武器和盾，可作測試各類型機械人、武器和盾的長短處。別外，這玩法最特別之處是可以選擇不同的地形，以熟習不同的地形有着極大的幫助。同樣地，亦可作為初玩者小試身手的好地方。

2 PLAYERS

顧名思義，是可供兩名玩者進行遊戲，同一時間以對戰方式來玩，畫面可改變為上下分割或左右分割，只須同時按下L鍵和Z鍵便可，以最先消滅敵方為勝出，但有時間限制，因此操作的技巧、地形的理解、機械人的屬性、武器的選擇、盾的選擇和戰術的運用，往往成為勝負的關鍵。



遊戲玩法

遊戲玩法與《VIRTUAL ON》相似，以主觀視點形式來玩，控制着機械人去將敵人消滅，多達10種不同類型和種族（地、火、風和水）的機械人登場，當中還可以配合不同的裝備，有武器和盾可供選擇。在武器方面，有不同類型的槍可選擇，包括激光槍、導彈槍和散彈槍三種，各款不同的槍有其獨特的功能，由其是使用在一些特別的地形上，極能突出它的功效。至於盾方面，同樣地有多款類型可選擇，有些持久力較長，亦有些能防禦較重的攻擊，由其是防禦在儲了氣的激光彈和不同的必殺技上，可避免較大的傷害。而地形方面，有多達10種不同的地形，有凹凸不平的山嶺、迷宮、熔岩、水邊等等。



■機械人機種選擇

■機械人武器選擇

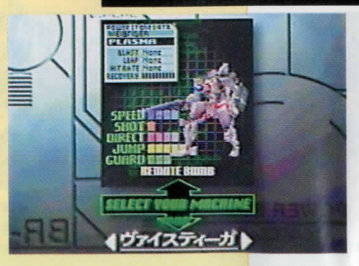


■機械人盾選擇

有型有款機械人

WEIPTIGER

又名「白之虎」，是「風」屬性的機械人，最初形的機械人之一，由金剛石製造，有卓越的攻擊及防禦力，透過光的反射角而變化，所以是可隱形的。特殊武器是REMOTE BOMB。



© 1999 HUDSON SOFT

NL-FT-PP

「火」屬性的機械人，是浮遊式的遠征形調查機，有最快速的機動力。特殊武器是SPREAD HOMING。



LIEABOUTS

「地」屬性的機械人，白兵戰專用機，雙手裝備了銳利的長爪，可算是近距離戰當中最強的。特殊武器是TORPEDO MISSITE。





AMPHIBIAN

「水」屬性的機械人，是「水陸兩用」型機械人，以冰塊射出去攻擊敵人。特殊武器是DEADLY RAIDS。



BEBALOV

「火」屬性的機械人，是最初形的機械人之一，常用被重視的機械人。特殊武器是PLST-C BOMB。



GALEVIN

「火」屬性的機械人，雖然威力較低，但回復力快，對長期戰非常有利。特殊武器是3 WAY BOMB。



GARANDEJUPE

「水」屬性的機械人，浮游機體，是最初型兩手開閉式的機械人，裝備了超重型武器。特殊武器是STALK BALL。



JANKEES

「風」屬性的機械人，是最初期超舊式的機械人，能使用巨大的劍。特殊武器是LAYAMINE。



V-BEE

又名「死之翼」，「火」屬性的機械人，是新型的偵察擊滅用機械兵，可變作火之鳥給敵人致命的一擊。特殊武器是ILLUSION MAKER。



GLOBUS

「地」屬性的機械人，是全新式的獸機兵，有特異的驅動力，極敏捷，彷如野獸一般。特殊武器是FLAME BRINGER。







■地形有起有伏，極有挑戰性

操作技巧

高速移動

由於機械人平時移動速度慢的關係，所以使用高速移動能有效地發揮戰鬥技巧。只須同時按R鍵和3D操控桿方向，便可作快速的移動。

跳躍



遇着一些特別的地形環境，往往須要以跳躍來避開前方的阻礙物，而跳躍中的攻擊更能令敵人難以測覺。按下A鍵便可跳躍，玩者更可作2段跳躍，只須在跳躍中再按A鍵，便可跳至三層樓的高度，亦可在跳躍中取消跳躍，只須在跳躍中同時按A鍵和Z鍵便可。

鎖定對手



由於玩者以槍攻擊是很難命中對手的，若使用鎖定對手的功能，便能輕易射中目標，以增加勝出的機會。只須在畫面中看見對手，再按下C→鍵或C↓鍵，便能鎖定對手。

武器攻擊(普通彈)

裝備的武器中只有槍可作遠距離攻擊，由於每次只能射出一發子彈的關係，所以連發的槍便成為了最有用的裝備品。只須按下B鍵便可。

直接攻擊



所有裝備的武器都能作近距離攻擊，若果裝備了激光劍或大劍，雖然有較大的殺傷力和有盾加強防禦力，但卻不能使用槍作遠距離攻擊，至於在空中揮劍是可以的。只須同時按A鍵和B鍵便可。

儲氣攻擊

所有武器都能作儲氣攻擊，若果裝備劍的話，玩者只可在近距離命中對手，但裝備了槍的話，便可射出較大的殺傷力的遠距離攻擊，可是，儲氣攻擊只可每儲氣一次才可使用一次，而每次儲氣時間亦須一段時間，在平地戰中並不常用，但在起伏不平的地形上，或像迷宮中，便是最佳的攻擊技巧。只須按住B鍵不放直至右下角畫面的CHARGE有顯示便可。

特殊武器攻擊

不同機種的機械人有不同的特殊武器裝備着，有浮遊追擊炮、追踪飛彈、火箭炮等等，只須按下C←鍵或C↑鍵便可。



必殺技

取去能量石

在每一個機械人身上，都有一粒能量石，若能量石被取去，機械人便沒有機動力，就算對手體力滿也能一招KO。只須在近距離同時按A鍵和Z鍵便可。

憤怒一擊



當畫面中央上方的能量錶滿時，便能施展憤怒一擊，由於不同機種的機械人有不同的憤怒一擊，有些只可近距離攻擊，而有些則可遠距離攻擊，但結果都一樣，若對手中招，可扣去對手體力大約40%。只須同時按B鍵和Z鍵便可。

TEXT BY神皇

GUITAR FREAKS

在家中自學彈結他！？

PS	製造商：KONAMI 售價：358港幣
	發售日：99年7月29日
	容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
	1～2P/ETC/MEM/對應DUAL SHOCK/對應專用控制器/行貨



■各位Fans們，渴望擁有這枝有型的結他嗎？

■用手掣玩這遊戲好像有點兒……

近年來音樂遊戲大行其道，相信KONAMI實在功不可沒，繼《BeatMania》、《Pop'N Music》和《Dance Dance Revolution》都推出家用版後，這隻在街機大受歡迎的《Guitar Freaks》也宣佈了將會於七月底在PS上登錄，這個暑假裏各Fans們相信也不愁寂寞了！

比街機版更有型的專用控制器！

大家也知道若用手掣玩《DDR》，遊戲箇中的樂趣必然會大大降低，為了照顧玩家們的感受，廠方會為這遊戲推出一個專用結他型控制器，它的體積會比街機用的細小一點，而重量也比較輕(可能為了照顧女性玩家！？)，不過它的外型絕對比街機的來得更型仔和更具時代感。看見這個專用控制器，各位Fans們會否感動到眼泛淚光呢？另外值得一提的是，這個遊戲也會對應《BM》的專用控制器(搾碟盤)，至於使用方法廠方暫時並沒有公佈，各位聰明的讀者們能否從其外型猜想一二呢？

Training Mode

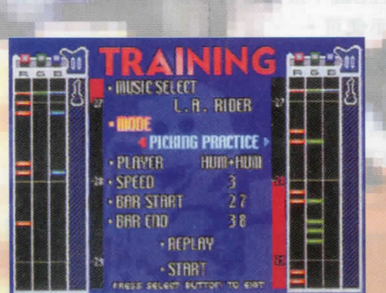
為求令沒有接觸過這遊戲的玩家也能享受箇中樂趣，廠方特別追加了這個連街機版也沒有的新模式，玩者只需在這裏不斷練習，相信再難的歌曲也能順利彈奏！

更豐富的內容

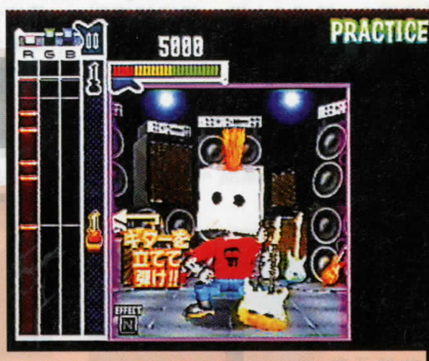
為了令內容更加充實，除了會將街機版的十二首歌曲全部移植至PS外，廠方還特別為PS版創作數首原創歌曲和加入一些《Guitar Freaks 2nd Mix》中的歌曲，而這些歌曲的出現方法雖尚未證實，但必會令這遊戲比街機版更為精彩。至於街機版的隱藏模式如Hidden Mode、Battle Mode、Random Mode和High Speed Mode等也會忠實的移植至家用版上，比街機版還要吸引的精彩內容，真的令人十分期待！



■有三種難度可供玩者選擇



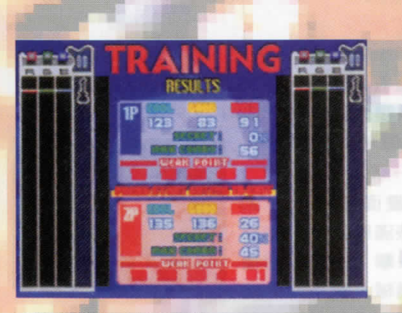
■可挑選自己喜愛的歌曲進行練習



■他會教授大家遊戲的操作方法



■"Cutie Pie"是初玩者的必選歌曲



■練習後能查看自己的成績

對應八月推出的《2nd Mix Link Ver》

雖然廠方還沒有公佈家用版的《Guitar Freaks》會怎樣對應街機版的《Guitar Freaks 2nd Mix Link Ver》，但相信有玩過《DDR》的朋友也能估計到大概的情況會如何一在街機版的《Guitar Freaks 2nd Mix Link Ver》上會有一個PS記憶咭的插口，當玩者在遊玩家用版而又能達成特定條件時，便會出現隱藏歌曲，之後將記憶咭放至街機版的插口中便能遊玩了。



■在OPTION裏有數種選項給玩者自由設定

© 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

OFFICIAL PRODUCT

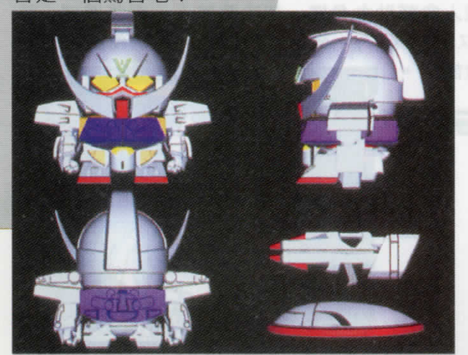
SD GUNDAM GGENERATION-0

PS
製造商：BANDAI
售價：6980日圓　發售日：8月5日
容量：3CD-ROM　記憶：未定
SLG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK



前言

期待已久的《SD高達GGENERATION ZERO》將會在八月五日推出，其中會加插及修改上集的情節，追加劇情、人物、機體、關數及作品，出場機体多達700種，人物有500人以上，關數有70多版，而且所採用的高達系列的作品共有29套，包括有最新的《TURN A GUNDAM》，應該已是將所有高達系列的作品都放置在內，遊戲共有三隻碟，其中兩隻是遊戲，而另一隻便是特別碟，介紹BANDAI產品的最新情報，內容包括有《機動戰士基力之野望~自護之系譜~》的情報，相信對喜歡高達系列的朋友來說，這會是一個驚喜吧！



新增設的機體和作品

《GGENERATION》的內容及故事主要是圍繞着《機動戰士高達》、《機動戰士Z高達》、《機動戰士高達ZZ》和《機動戰士高達 馬沙之反擊》，而今集更會追加《機動武鬥傳G高達》、《高達W》、《高達X》和《高達F91》等劇情，當然亦會增設大量劇中的機種，期待已久《高達W》的五隻高達，以及高達作品的最新作《TURN A GUNDAM》亦會在遊戲中出現，玩者終於可以在《GGENERATION ZERO》內一睹它們的風采了。

ドズル=ザビ
連邦は大きな打撃を受け
我々の有利な条件を
断る気力はないだろう！



ターゲット、捕捉。
これより破壊する・・・

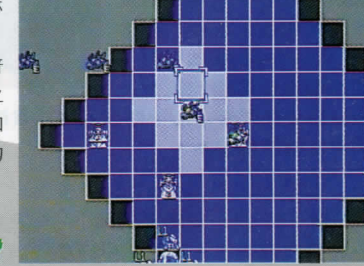
收錄了二十九個高達系列的作品

1. 機動戰士高達
2. 機動戰士高達1
3. 機動戰士高達2 哀戰士
4. 機動戰士高達3在宇宙相逢
5. 機動戰士Z高達
6. 機動戰士高達ZZ
7. 機動戰士V高達
8. 機動戰士高達 馬沙之反擊
9. 機動戰士高達F91
10. 機動戰士高達0080口袋裏的戰爭
11. 機動戰士高達0083星塵回憶
12. 機動戰士高達08MS小隊
13. 機動武鬥傳G高達
14. 新機動戰記高達W
15. 新機動戰記高達X
16. MSV (MOBILE SUIT VARIATION)
17. MS-X
18. 機動戰士高達F90
19. 機動戰士高達SILHOUETTE FORMULA F91
20. 機動戰士高達DOUBLE FAKE
21. GUNDAM CENTURY
22. MS GENERATION
23. 新機動戰記高達W G-UNIT
24. TURN A GUNDAM
25. 機動戰士高達CROSS DIMENSION
26. 機動戰士高達外傳系列
27. GUNDAM THE BATTLE MASTER
28. 機動戰士高達~基力之野望~
29. ？？？？？

系統及畫面的改良

遊戲的版數共有七十多版，而且當玩者過版時，會因應玩者不同的行動而調動到不同的版數，即是說故事會有分枝，這次遊戲着重了隊伍的編排，小隊有屬於自己的小隊等級，除了艦隻會有指揮範圍之外，今次隊長機也會追加指揮範圍，當小隊的隊員在範圍之內，便可提昇命中率和迴避率，另外駕駛員的士氣亦會有高低差別，分別有強氣、普通和弱氣三種之分，對命中率和攻擊力有很大的影響。

■ 配置機師的畫面有一定化變

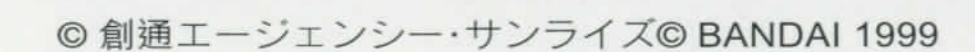


■ 隊長機也有自己的指揮範圍



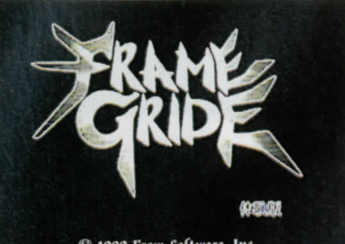
付送初回特典映像特別碟

隨遊戲付送的映像特別碟，內容包括有《機動戰士基力之野望~自護之系譜~》的最新情報，公報了自護之系譜內的一些新增機種，例如黑三連星專用黑勇士、賴巴專用籃勇士、馬古專用的老虎、以及體積十分巨型，在《機動戰士0083》中「賈圖」最後所操縱的可怕機種「夜鶯」等，但問題是如果依照劇情，黑三連星和賴巴死時，自護不是還未有「綠勇士」出現的嗎？！



© 創通エージェンシー・サンライズ© BANDAI 1999

TEXT：歐陽明





前言

《FRAME GRIDE》是一隻立體的動作遊戲，形式上就好像一些以主觀為視點的機械人動作遊戲一般，遊戲通常都是單對單決戰，擊倒敵人後便可過版，《FRAME GRIDE》附加了一些特別的系統，例如屬性和魔法等，當玩者進行遊戲時，也可以發放出一些小機械人幫助主機攻擊，擊倒對方後便能取得一些魔法石，利用魔法石，玩者便可創造出一些新的配件給機械人使用。





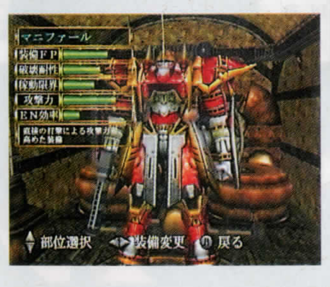
作戰系統

玩者的機體除了有最基本的防禦和攻擊之外，更可選擇屬性，而屬性共分為地、水、火和風四種，至於攻擊方面，主要分為遠距離及近距離兩種，遠距離的有槍攻擊，而近距離的拳攻擊或劍攻擊，連續技方面就只有近距離攻擊才可作出「連續攻擊」，此外，玩者更可放出一些由電腦所控制的小機械人，小機械人會輔助主角機一起攻擊敵人，這些機械人稱為「斯古亞」(スクワイア)，至於「斯古亞」的強弱便要視乎玩者對它們的設計了。

機体設定畫面

機体設定畫面內共有七個選項，包括有「FRAME選擇」、「機體組替」、「色變更」、「斯古亞」(スクワイア)、「MATERIAL合成」、「記錄」及「出擊」，以下便是部份選項的介紹：

機體組替

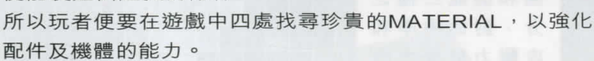


在「機體組替」內，玩者可以替機械人選擇及裝備配件，可裝備的配件包括頭部、胸部、手、腳、武器、盾牌、屬性和特殊機能等，配件甚多而且配搭及變化很大，不同的配件會對機械人的能力會造成一定的影響，所以玩者便要小心作出配合，以製造出一個適合自己的機械人。

MATERIAL合成



玩者過版後便能取得一些稱為「MATERIAL」的魔法晶石，而MATERIAL共有十多種，利用這些MATERIAL，玩者便能創造出新的強化配件，所得到的MATERIAL越罕有，便能製造出越強的配件，所以玩者便要在遊戲中四處找尋珍貴的MATERIAL，以強化配件及機體的能力。



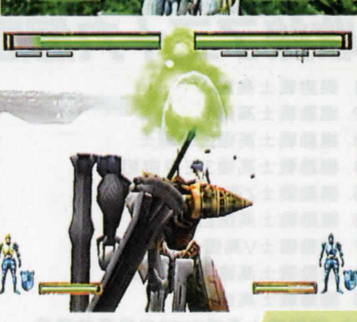
「斯古亞」(スクワイア)

「斯古亞」是一些較主機細小，而且由電腦控制的機械人，玩者可以在戰鬥時召換「斯古亞」出來，協助攻擊對手，「斯古亞」最多可召換五架，要強化或設計「斯古亞」，便要使用MATERIAL，與設計配件相同，使用越罕有的MATERIAL，便能製造出越強的小機械人。



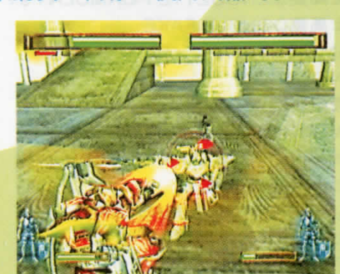






畫面表示

1. FP棒：FP棒是用作表示機體的耐久程度。
2. 斯古亞棒：表示可發放的小機械人數量及其耐久程度。
3. 描準游標：用作描準敵人的游標，分為遠距離及近距離兩種。
4. 防具損傷：表示防具的損傷程度，當變成黑色時，表示防具已被破壞。
5. EN棒：表示武器的彈藥消費，當停止使用武器時便會自動回復。



© 1999 FROM SOFTWARE INC.

TEXT：聖．魔．劍士FUKUDA

魔劍X -MAKEN X-

ATLUS的Dreamcast參入作品《魔劍X》，現已宣布推出日期為本年9月，雖然距離發售尚有一段時間廠方最近卻發表了一些最新資料，現在就讓筆者帶大家進入這個奇異詭秘的世界吧！

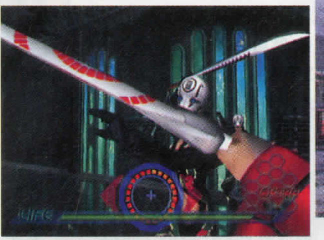
DC
製造商：ATLUS　售價：未定
發售日：99年9月發售預定
容量：未定
AVG／MEM／1人


■女主角相模桂正聚精匯神地進行儀式

故事初期登場角色續報！

劇情分岐並非單憑選項決定

和一般的動作冒險遊戲不同，《魔劍X》不但着重戰鬥時在操控上的表達，更對劇情作出相當深入的描寫，並非只是胡亂斬劈一番。為令玩者能夠更享受劇情，本遊戲是設定了一些會影響接續而來出現版面的分岐點，從而導致走向不同的結局去，但在這些分岐點裏卻不是純粹由文字選項決定，而是根據玩者的行動來作定奪。舉個例，遊戲中的首個分岐點是正要逃離飛空艇之際，到底應該選擇向往兒去呢？不同目的地當然會改變下一關的版面，此外在飛空艇內當把安度尼大佐解決後，玩者亦可選擇和他進行Brainjack，這會令魔劍變成手術刀的模樣。


■戰鬥佔遊戲超過一半的篇章


■版面遍佈世界各地

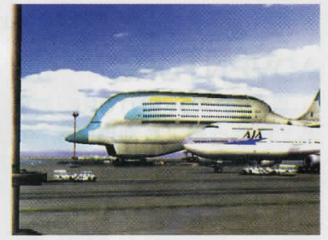
初段故事簡述

受到封劍士一族長老李護手的委托，以鑽研精神學術為目標的金澤總合學術研究所正準備令魔劍誕生，而所長相模廣光的女兒——相模桂則機緣巧合下逗留在這裏。忽然，有一批謎之武裝集團來襲，封劍士李飛爪更慘遭殺害，在臨終之前他命桂要拾起魔劍和它進行「血之契約」，以拯救被捉走的父親。當趕到一架前往香港之飛空艇時，桂才發現艇上的全都是三業會的爪牙…


■桂能否從三業會手中救回父親？

令人驚訝的畫質和音效

真是不講不知，原來在《魔劍X》裏面所有遊戲畫面，即使是過場時的高質素動畫亦是由即時計算描繪出來的，據監製岡田耕治表示就Dreamcast的強橫機能來說要製造這些質素的畫面根本不是問題，加上採用3D多角度收音的立體音效可令玩者的投入感大增。


■遊戲完全捨棄CG MOVIE

新公布角色介紹

安度尼大佐

率領三業會部眾襲擊研究所的傢伙，武器是手上那柄巨形手術刀，當被和魔劍融合起來的桂所打敗後，他是首個可進行Brainjack的對手。

李飛爪

由香港遠渡重洋到日本的留學生，表面是桂的家庭教師，實際上卻是帶着為魔劍醒覺之使命的封劍士。雖然他能夠克服艱苦的修練成為封劍士，算得上是精英中的精英，可是在魔劍醒覺前已死掉。

相模廣光

女主角相模桂的父親，自妻子死後便父兼母職對桂呵護有加，同時為金澤總合學術研究所的所長，乃高度精神科學「Image工學」的手執牛耳代表。他在美國進行人工生命研究時，由於受到某博士有關Image的論文影響而回歸日本，為了完成Image理論學説而作出努力。





李護手

為使世界上的力量平衡而經常在歷史裏暗地活躍的封劍士一族長老，兼且是金澤總合學術研究所的贊助者，由於預知世界滅亡故此委托相模所長進行魔劍的開發，是充滿謎團的人物。

山城弘

堅強不屈的富家子弟，基於欠缺雙親之親情結果由嚴厲的祖父養育成人，對青梅竹馬的桂頗有好感。為了幫助桂他於是踏上旅行之途，從而與魔劍牽上各種關係。



© ATLUS 1999
*以上均為開發中畫面



TEXT BY MS

機動戰艦NADESICO



超美少女主義宣言

DC
製造商：角川書店/ ESP
發售日：預定8月26日
售價：6800日圓　容量：GD-ROM
AVG　MEM

前言

日本人氣動畫《機動戰艦NADESICO》公佈在DC上推出遊戲已有多時，至今終於有新的遊戲畫面公佈，而且更有新的角色登場，所以《NADESICO》的FANS千萬不要錯過呀！

遊戲流程

至現時為止，從已公佈有關資料得知，此遊戲由9個STAGE和23個MISSION來構成，途中更加插不少動畫來作陪襯，其基本流程如下：

STAGE START
↓
作戰地圖
↓
戰鬥地圖 ⟷ ADVENTURE
↕　　　　↓
修理畫面 ⟷ MISSION
↓
STAGE CLEAR

ADVENTURE

當來到「ADVENTURE」時間，玩者可在艦上自由行動，並利用與同伴交談來增加相性值或IFS（即精神狀況），只要這精神狀況的數值越高，其戰鬥能力就越高。此外，只要玩者達到一定的條件，便能以「通訊」來進行交談，非常便利。由於今作會增加艦長琉璃（ルリ）的表情，大家熱切期待吧！

◆選擇選項

修理畫面

在進行戰鬥之前，玩者可進入這個修理畫面，進行機體的改裝及更換駕駛員。而且更可清楚看到每部機體的能力，從而作出適當的判決。用L掣R掣均可轉變畫面。



◆高機動力之機體

◆這部作支援就差不多…

不是「外傳」故事來的！！

DC版的《機動戰艦NADESICO》故事在時代在於所有系列之後，即是說由故事時代由最初的電視版開始，然後是SS版的《機動戰艦NADESICO》，接着是在日本上映的劇場版，最後的就是DC版的故事了！絕不是「外傳」故事來。在這次的新故事裏，將會有兩位新的角色登場，不知能不能維持美少女的平均年齡是24歲的宿命呢？

新角色登場

SHARON・WIDDLIN
(シャロン・ウィードリン)

她是朱紅組會長的孫女；亦是朱紅技術開發部門的幹部。很奇怪她的性氏是跟母親，其為人非常自我中心，並隱藏着偏激的性格，雖然是這樣，她亦有正常少女的喜好。

南雲義政

從服裝中已可看出他就是「火星後繼者」的殘餘部隊之指揮官，原本他是隸屬於木星聯邦軍的，但是現在是統合軍的中佐。其為人比較冷靜，是擁有堅定信念的正義漢。



◆「ADVENTURE」時間

戰鬥地圖

遊戲來到「戰鬥地圖」的一部份後，便會變成以SLG型式來進行，而且在戰鬥時更以3D的方式來表示，從而令到遊戲更加有迫力。另外，每位駕駛員均會有LEVEL表示，只要將敵人擊倒，利用取得來的經驗來增加ＬＶ。當主角（即玩者）和《NADESICO》被擊倒就會GAME OVER，因此要小心行動才行。

◆角色的成長

◆右下方有雷達表示

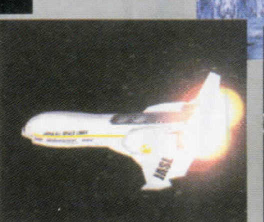


◆主砲發射！！

◆迫力的戰鬥

EVENT

在前文也說過，在遊戲進行時均會不時加插動畫片段，這些片段大多以CG進行，而且還非常華麗，大部份會在故事中登場。





（註：畫面仍在開發中）

© ジーベック/ NADESICO制作委員會
© 角川書店/ ESP

Presented by：山寺良牙

往北去——Photo Memories——





早前在Dreamcast上推出的戀愛遊戲《往北去——White Illumination——》，各位有否找到心中至愛的一位呢？沒有？定還是拿不定主意呢？不要這麼優柔寡斷了！不過一起看看這個即將推出，且令各位《往北去》迷期待之作——《往北去——Photo Memories——》啦！

今作將會收錄《往北去》內各人物的圖片、照片、草圖、原畫集……等，甚至連一些從未公開過的或者是其他雜誌才會有的圖片也會收錄在此作品內。

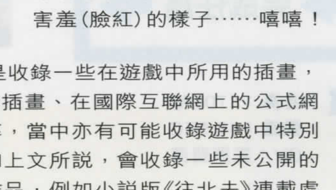


草圖方面，則會是收錄在遊戲開發時各人物的設定資料、圖片，不過她們基本是未上色的，加上是線條散亂草圖關係，可能有很多人會不接受，不過以Dreamcast的機能來說，相信就算是草圖也能表現出不錯的效果吧！



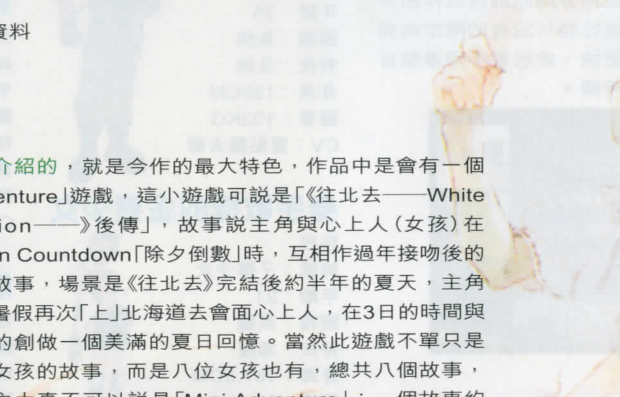


圖片、照片方面，當然是收錄女孩在遊戲中心場的各種不同表情、衣服、姿勢……等，而玩者亦有可能隨自己喜好，轉換不同的衣服讓她穿上來看。試想想將春野琴梨換上泳衣後，再選擇害羞(臉紅)的樣子……嘻嘻！



至於原畫集方面，則是收錄一些在遊戲中所用的插畫，例如：Opening所出場的插畫、在國際互聯網上的公式網址才可看到的插畫……等，當中亦有可能收錄遊戲中特別事件的畫面；另外亦正如上文所說，會收錄一些未公開的及在特定雜誌內才有的作品，例如小說版《往北去》連載處才有的插畫，這的確真是《往北去》迷必買之作。

此外不單單只是看畫集這麼簡單，連各女孩的詳細資料也有收錄，想了解她們多點，便一定要看這處了！



最後想介紹的，就是今作的最大特色，作品中是會有一個「Mini Adventure」遊戲，這小遊戲可說是「《往北去——White Illumination——》後傳」，故事說主角與心上人(女孩)在Illumination Countdown「除夕倒數」時，互相作過年接吻後的戀愛故事，場景是《往北去》完結後約半年的夏天，主角利用暑假再次「上」北海道去會面心上人，在3日的時間與心愛的創做一個美滿的夏日回憶。當然此遊戲不單只是一位女孩的故事，而是八位女孩也有，總共八個故事，規模之大真不可以說是「Mini Adventure」；一個故事約需20～30分鐘，而且亦會沿用「Communication Break System」系統，玩過《往北去》的玩者絕對有一種親切感。此外在這個後傳故事中，所有女孩的衣服均會全新製作，當然少不得的泳裝也同樣會有此設定，想看到各女孩的另一面，就不要「走雞」了！另外，今次所出場的約會地方亦會有所變化，會多了不同的地方出現，當過之後包你有股想立刻飛到北海道的衝動。



© SEGA ENTERPRISES, LTD.／HUDSON SOFT 1999 © RED 1999

TEXT：小璘

DC
製造商：NEC HOME ELECTRONICS
售價：5800日圓　發售日：預定9月發售
容量：GD-ROM　記憶：未定
SLG／MEM

ESPION-AGE-NTS

■遊戲中的敵人

ESPION-AGE-NTS需要你的指示

你能帶領一班擁有高質素的間諜，成為「Blitzstrahl」的司令嗎？

「Blitzstrahl」——是一個被同業公認為第一地下間諜組織，其組織中以擁有7位不同特殊能力的組員「Espion-age-nts」最為出色；玩者將會是此組織的司令，工作是接受各大財團委託，並按姝「Espion-age-nts」7位組員各自擁有的能力，分配任務給他們其中4人去執行。

請給我們指示吧，司令！

既然是一個間諜組織，當然會有客人的委託啦！當手上有多個委託時，便要按其事件的目的、地點和難度來決定是否接受委託，由於接受不同的委託是會直接影響到故事的發展，所以要小心選擇。接受委託後便要從「ESPION-AGE-NTS」選出適當人選來執行任務，他們各有各強弱的地方，只要好好利用組員的能力，就他們可以互補長短。

組員到達目的地後，便要依着限定的時間和委託的要求來進行任務。他們是聽從司令的指示來行動的，而負責司令與行動中的組員之間的聯繫的人，就是一位精通通訊的秘書麗美，她除了作出聯繫外還會分析四周狀態。在任務進行當中組員可能會遇到阻礙物或警員，司令就要給他們適當的指示，另外戰鬥所需要時間也會計算在限定的時間中，所以要盡快將敵人擊倒並完成任務。除此之外，每位組員也有能源，若其中一人失去全部能源，那委託便算失敗。

當完成委託後，組員便會取得經驗，從而高水平（LV），其中更會學懂新的絕技，不過最重要的當然收取客人委託金了。假如可以很快便完成任務的話，他們更會額外要給報酬呢！所以每次進行任務時也盡可能快點完成。





完成任務

遊戲特色

本作的特別之處是任務將由四位組員一同執行，玩者需要同時給予他們指令完成任務，而畫面亦會因此而分開四部份以作出分別。此外，在任務進行時所設有的限定時間亦可令遊戲進行得更快，使玩者不用漫無目的地四處亂走浪費時間。



ESPION-AGE-NTS的組員們

身為司令怎可不知道屬下的資料呢？為了能盡快完成接回來的委託，在分配任務時一定要選擇能夠勝任工作的組員才能令事半工倍，所以以下的資料必定能令各位清楚他們的長處。

萬能的前合眾國陸軍情報部人員

臣達斯
綽號：萬能
年齡：25
國籍：美國
特技：全能
身高：192CM
體重：103KG
CV：置鮎龍太郎

身手敏捷的金髮少女

莎拉
綽號：子彈少女
年齡：21
國籍：英國
特技：雪履
身高：167.5CM
體重：51.3KG
CV：榎本溫子

身輕如燕的中國姑娘



怜
綽號：雜技師
年齡：24
國籍：中國
特技： 雜技、盜竊
身高：170CM
體重：40.5KG
CV：笠原留美

精通電子機械的天才

亞古安揸
綽號：天才少年
年齡：10
國籍：英國
特技：打架
身高：135CM
體重：33.5KG
CV：南央美

能夠控制別人的少女

古莉奧芭多娜
綽號：催眠師
年齡：10
國籍：—
特技：催眠術
身高：132.5CM
體重：30KG
CV：柳瀨なつみ

炸彈專家

奧拉治美
綽號：巨人
年齡：45
國籍：俄羅斯
特技：處理炸彈
身高：202.5CM
體重：146.2KG
CV：石塚運昇

利用藥物來作攻擊的青年

費魯
綽號：藥物狂
年齡：27
國籍：法國
特技：熟識各種藥物
身高：177.5CM
體重：67.3KG
CV：三木真一郎

BLITZSTRAHL的秘書

麗美
年齡：28
國籍：美國
特技：分析目標、通信
身高：162.5CM
體重：44KG
CV：山口由里子



*圖片為開發中畫面

© 1999 NEC HOME ELECTRONICS, LTD.

TEXT：赤目黑龍

真真正正的RPG遊戲

N64 製造商：Imagineer 發售日期：6月11日 售價：6800日圓 容量：96M 記憶：未定 RPG/ MEM

《ZOOL魔獸使傳說》可以說是自N64發售以來首隻正正式式的RPG遊戲，在遊戲之中，玩者便是主角「里奧」，他本來是一個非常普通的少年，不過，一天他在森林之中遇上了一隻年幼的魔獸「班尼」，「里奧」將「班尼」帶回家中，可惜，在第二天，「班尼」便被有錢人「羅素」搶走了，為了要救出「班尼」，「里奧」決定隻身闖入「羅素」的府邸……

故事便是由此而開始，全個故事便是講述「里奧」如何將「班尼」養育，以及在艱苦的旅程之中的不平凡遭遇，然而，這遊戲是極之類似《POCKET MONSTER》和《DQ MONSTER》，玩者要在遊戲之中捕捉其他的魔獸，然後將之不斷訓練，以之在比賽之中和其他魔獸比試。


◆主角所居住的村莊。


◆里奧原來是一個孤兒。

◆里奧和班尼相遇的場面。



基本人物介紹

里奧（レオ）



遊戲的主人翁，年僅10歲的他是一個「見習魔獸使」，而他用來操縱魔獸時所吹的笛其實是他父母給他的紀念品，這笛亦是給予與魔獸指令的工具。

班尼（バーニィ）

牠是里奧最初見到的魔獸，而且似乎是一種非常珍貴的魔獸，亦因為這點，牠一直也是魔獸收集者「羅素」搶奪的目標。



N64首隻真真正正的RPG遊戲！ZOOL魔獸使傳說

里奧的同伴們



舒捷（シュッツ）

祖絲（ジョイス）

小朋友之家的小孩

卡洛尼（キャロリン）

不可缺少的人物



酒場的大叔

魔獸仙人

敵人





羅素（ロシュ）

馬度（マット）

密度（ミット）

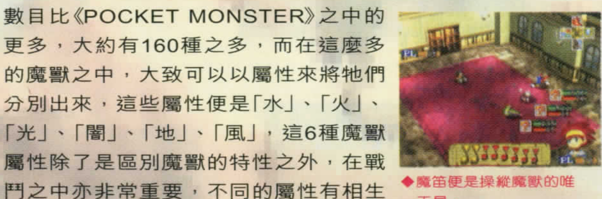




◆捕捉到新品種的魔獸。

160種類以上的魔獸

在《ZOOL魔獸使傳説》之中，魔獸的數目比《POCKET MONSTER》之中的更多，大約有160種之多，而在這麼多的魔獸之中，大致可以以屬性來將牠們分別出來，這些屬性便是「水」、「火」、「光」、「闇」、「地」、「風」，這6種魔獸屬性除了是區別魔獸的特性之外，在戰鬥之中亦非常重要，不同的屬性有相生相剋之用。


◆魔笛便是操縱魔獸的唯一工具。


◆令魔獸升LEVEL是主要的任務。

◆成功說得敵方魔獸。

戰鬥之中的得益

在遊戲之中，里奧要不斷的捕捉魔獸，加以培育，而捕捉魔獸的方法其實只有一種，便是在戰鬥之中捕捉，不過，要捕捉一魔獸其實也不是一件易事，首先，要瞭解不同魔獸的屬性，之後才利用手上的魔獸開始說得，成功的話便可以使敵對的魔獸加入。

除了可以使新的魔獸加入之外，在戰鬥之中其實最重要的是可以令手上的魔獸成長（升LEVEL），這亦是在比賽之中重要的一環。不過，玩者要小心發出指令的時間，因為畫面下方的音符便是輸入的時間，雖然音符是會慢慢回復的，然而，如果一次過輸入太多指令的話，便會導致後期捱打的局面。

© 1999 PANDORA BOX (c) Imagineer Co.,Ltd.



TEXT：帝劇JIMU所

SHADOWGATE 64

N64 製造商：KEMCO
售價：6980日圓
發售日：99年9月下旬　容量：128MB
AVG／1P

囚禁着沉睡惡魔的暗影之城



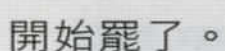
各位可能會對這遊戲有陌生的感覺吧！其實它的前篇曾在美國紅白機中出現，而今年KEMCO將會於N64推出其續篇。它的OPENING和畫面構成也得到不俗的評價。究竟它的魅力何在？

遊戲目的

相信部份資深的電腦玩家，都聽過甚至玩過《巫術Wizardry》系列的遊戲了，至於《SHADOWGATE64》的目的就與它相若，但今次的主角不是《巫術》中邪惡的巫師。玩者在遊戲初段，要在帶領無辜的主角逃出地下監牢之餘，到達地面後還要着手對付SHADOWGATE城中別有用心的人佈下的邪惡陰謀。

地下水道大脱出

要逃出地下監牢，就要沿著地下水道找出口。裏面佈滿重重殺機。稍一不慎便要重頭開始罷了。

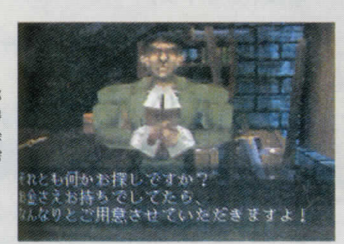




◆小心行路啊！否則…嘿嘿…:p

在城中做好打妖準備

與遊戲中各個NPC溝通，是AVG中不可或缺的元素。除了在途中拾回來的物品外，還要在城內商店補給其餘必需品，另外在城中遇到的人所提供的小消息，都能夠點滴成流，成為旅途上重要的線索。



◆「有錢乜都得！」所以記得在商店賣去多餘物品，換購必需物資

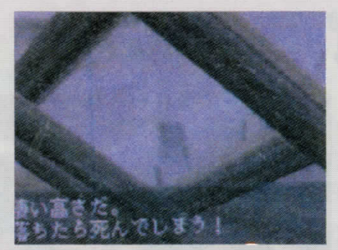
系統特色

雖然目前的畫面仍在開發階段，但是KEMCO保證《SHADOWGATE64》的圖像處理，將與任天堂的《撒爾達傳説》技巧相若。譬如遠處的物件和景色除了配合環境和氣氛外，是不會為了「慳功夫」而打上霧氣作遮掩。

至於遊戲範圍方面，KEMCO未有一口咬定局限在地下監牢、城內和塔中。相信到了正式版推出的時候，可能需要玩家走出SHADOWGATE外「呼吸一下新鮮空氣」，成為遊戲中任務的一部份。如果是真的話，希望他們在處理城外圖像的時候，也能一如以往的做得同樣出色吧。

攻上四個古塔

這四個古塔是幾百年前惡魔被封印之後成為年輕魔法士的訓練場所。裏面有大量魔法屬性的物品等着你去取。但是這兒有很多物品都裝上陷阱，可以令到玩家一擊即死。所以小心，小心…記得隨時Save啊！



◆「好高呀～～跌落去唔死就出奇！」

另外塔內有些看來微不足道的地方，有機會是隱藏着一些寶物的地方，如果忘記去取的話，你便不能打開重要的通道了。至於這些物品的用途，玩家可從途中拾來的魔法使筆記中略知一二。可是其餘沒有記載其用途的，便要考考各玩家的腦筋了。



◆把三個石像放在台上…



◆書架後面開出一條秘密通道！

命運盡在暗影城

半人族的迪魯(Del)是這個遊戲中的悲情主角。他與商旅團周遊各地，某日他們一團經過SHADOWGATE城一帶的時候，遭山賊團截劫。因為山賊要向迪魯套取交易路線資料，所以他能幸免一死，但被囚禁在SHADOWGATE城中最低層的監房中，然而無故被捲入幾百年前SHADOWGATE城的鬥爭中…

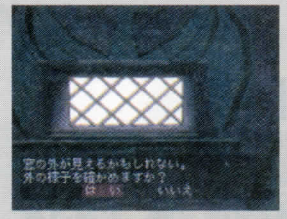


◆SHADOWGATE大門一開，精彩（恐怖？！）旅程接踵而來！

物件簡介

矮人笛(こびとの笛)

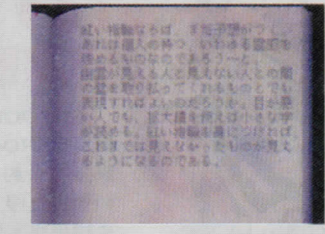
在筆記描述中，矮人笛是在"日光照射着的地方／放書本的地方地方用的"，究竟在哪裏能用得着它呢？



◆塔內有好多鑲上窗花的氣窗，如果想穿過的話，矮人笛便不可缺少了

紅指環(紅い指輪)

戴上它後，無論是肉眼看不見的物件，甚至幽靈也能清楚看見，到時玩家又可以向幽靈們「問路」，套取更多線索了。



◆魔法使筆記，記載了紅指環的用途



◆當你見到一些東西無風吹都會動的話，便要記起紅指環了

© KEMCO／IVI／TNS 1999

TEXT：赤目黑龍

N64
製造商：Angel Studios Interactive Entertainment
容量：CD-ROM
發售日期：發售中
SPT/ MEM/ 對應震動PAK/ 對應EXTENSION PAK

原來美國球員是這樣打棒球的

KEN GRIFFEY JR.'S Slugfest

完全美國風味的棒球

噢！其實除了日本之外，棒球在美國也是非常受注目的體育項目，所以，每年在遊戲機之上推出的棒球遊戲也不少，《KEN GRIFFEY JR'S SLUGFEST》便是最近在NINTENDO64之上推出的棒球遊戲，不過，美國推出的棒球遊戲有一個非常明顯的特色，便是遊戲十分之認真，這亦可能是大家不愛玩的原因呢！

在《KEN GRIFFEY JR'S SLUGFEST》這遊戲之中，所玩的是絕對「美國式」的棒球遊戲，之中並沒加入多少的有趣題材，玩者只是不斷在打着棒球，所以多玩的話應該會是相當「悶」的，莫非這也是美式棒球不受歡迎的原因之一？

基本操作

進攻時

A	擊球
B	輕觸球
3D STICK	移動擊球手的位置及擊球浮標的位置
C(↓→↑←)	盜壘的目標(順次序為本壘、一壘、二壘、三壘)
R掣	改變走壘球手的策略
Z+C	個別跑手回壘
Z+R	全部跑手回壘

防守時(投球)

A	快速球
B	
Z+A	CHANGEUP
Z+B	SPECIALTY PITCH
C(→↑←)	截擊球
C↓	SHIFT OUTFIELD
R	檢視投球種類及投法
Z+C	望向不同壘
3D STICK	投球的位置

防守時(場內)

A	飛撲
B	跳起
C(↓→↑←)	將球投向不同的壘
3D STICK	守備的走動
Z+C(↓→↑←)	走往指定的壘
R	移動外野守備到較近球的位置

多個模式·玩法一樣

在《KEN GRIFFEY JR'S SLUGFEST》之中，其實有非常多的遊戲模式，計有「EXHIBITION」、「SEASON」、「WORLD SERIES」、「HOME RUN DERBY」、「CREATE A PLAYER」這5個遊戲模式。

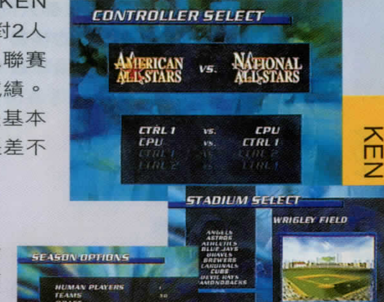
首先講講「CREATE A PLAYER」這個模式，在這裏玩者可以自行製造一個屬於自己的球員，不過，可以使用這個球員的地方不多，只有在「WORLD SERIES」模式之中才可以使用；至於「WORLD SERIES」，則是一個比較現實的遊玩模式，玩者在這個模式之中便是一個球會的「老闆」，為了要經營一隊球隊，玩者除了要負責每場比賽之外，亦要理球隊之中的大少事務，例如是隊員的調遷問題，又或者可以將一些沒有多大用途的球員賣掉，這些入務全要玩者一人負責，真是相當辛苦的啊！



「HOME RUN DERBY」的玩法就如字面解的一樣，這是一個專門打「全壘打」的模式，玩者要在一定的投球之中，打出最多次的「全壘打」，這便是這模式的最大考驗，而且，玩者亦可以自由選擇球員和球場，正所謂可以盡天時、地利之宜。

「EXHIBITION」和「SEASON」基本上也可以說是差不多的模式，前者是一個可以自由選擇球隊對賽的模式，而且在這《KEN GRIFFEY JR'S SLUGFEST》之中，玩者更可以作4P，2人對2人的比賽，比自己1個人打熱鬧得多呢！至於後者，則是一個以聯賽方式來進行的模式，玩者要在一個球季之中，盡量爭取好的成績。

雖然在這裏有多個遊戲模式，不過，其實這些模式的玩法基本上也是一樣的，沒有甚麼大出入，所以玩哪一個模式其實也是差不多的。



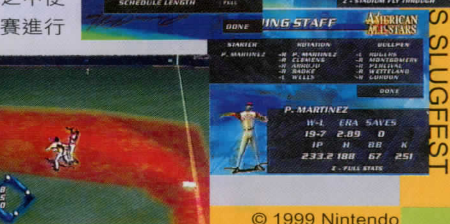
細緻的動作

在所有的運動遊戲之中，相信玩者最重視便是在遊戲之中人物的動作，而在《KEN GRIFFEY JR'S SLUGFEST》之中，這個問題便不是問題了，因為遊戲是有「MOTION CAPTURE」的，再加上「俾足錢，攞正版權」，所以不同的球手也會有不同的出場姿勢，而且，不論是擊球又或是走壘時的動作也非常真實，這可以說是遊戲最出色的地方，之不過，論人物的面相便相當的「板」，幸而，人物「露面」的機會不多，大家可以放心。



職業球員的手段

一般的棒球遊戲，大家也會發覺，球員在球賽進行之中，是不會有甚麼的動作的，不過在《KEN GRIFFEY JR'S SLUGFEST》之中便有這些動作出現了，例如在球賽進行中，在上壘之時便會出現爭位，又或者是「推人」的場面出現，所以玩者在遊戲進行之時，控制球員的技巧要好一些，否則便會被CPU的球員佔盡先機。



© 1999 Nintendo
Game developed by angel studios

TEXT：AMANDA



NBA POWER DUNKERS 4

PS	
製造商：KONAMI	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：2~6 BLOCKS

SPT／1-8人／MEM／對應ANALOG CONTROLLER(震動)／對應DUAL SHOCK(震動)

黑人也入樽 美國職業籃球賽

球類運動中，籃球可算是最受歡迎的運動之一，而美國籃球受歡迎程度亦相當高，更有職業籃球隊和職業籃球賽的出現，可想而之，籃球運動是有著一定的吸引力。

■Dribble：帶球前進(使用方向鍵)



■Jump Ball：跳波(使用口形鍵)



■Throw in：投球(使用×鍵)



■Free Throw：罰球(使用口鍵)

■射球測試模式(Dunk contest)

新款模式任你玩

遊戲內主要分為8種不同的模式，分別是Exhibition、NBA playoffs、Continue、3 Point shoot out、New season、NBA all star、Setting和Dunk contest。玩者可選擇不同玩法，一般模式(NBA playoffs)適合初玩者使用，聯賽模式(New season)適合較高級的玩者作挑戰聯賽冠軍使用，多人比賽模式(Exhibition)適合多名玩者同時間使用，3分球練習模式(3 Point shoot out)便適合小試身手的玩者使用，而至於射球測試模式(Dunk contest)就適合喜歡測試特別射球的玩者使用。





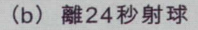
■3分球練習模式(3 Point shoot out)



(a) 每節內所剩時間
(b) 離24秒射球前所剩時間
(c) 3分區分線
(d) 球員姓名
(e) 球員體力計
(f) 球員加速計
(g) 3秒區
(h) 敵方隊伍所得分數
(i) 敵方隊伍的隊形狀態
(j) 我方隊伍的隊形狀態
(k) 我方隊伍所得分數



(a) 每節內所剩時間
(b) 離24秒射球前所剩時間
(c) 籃球圈
(d) 射球計
(e) 射罰球選手



基本操作方法

籃球遊戲的操作方法都大同小異、非常簡單，若是玩者是主攻的隊伍，只須要使用方向鍵控制著球員的移動，以射球鍵和傳球鍵的運用去得分；相反，若是玩者是防守的隊伍，則使用偷球鍵和防守鍵的作防禦。但是，若想玩得投入，看起來非比尋常，使用極高的技巧去得分或防守，必須知道遊戲中的獨特操作方式。

進攻時

按鍵	功能
□	射球
△	假動作、擦花
×	傳球擦
○	選擇隊友
L1	要求隊友走位及協助
L2	隊友頭上會出現代表名稱
R1	加速、可與其他鍵組合使用
R2	選擇進攻的戰略

防守時

按鍵	功能
□	攔截敵方選手射球
△	向敵方選手施壓
×	偷波
○	選擇隊友
L2	隊友頭上會出現代表名稱
R1	加速、可與其他鍵組合使用
R2	選擇防守的戰略





特別技巧介紹

Dunk Shoot：立定射球，按入口鍵一會後放手

Alley oop：接應隊友傳球，凌空入樽，同時按入×鍵和口鍵





Fade Away：跳後射，使用反方向鍵再按入口鍵

Fake：立即跳射，短時間內連按口鍵

Rebound Dunk：按入口鍵

Double Clutch：射球假動作或取消射球指令，按入口鍵後再按△鍵

Drive in：切入，同時按入R1和△鍵

© 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

OFFICIAL PRODUCT

TEXT BY MS

豆丁版銀河英雄傳說
給小孩玩的銀英傳



製造商：德間書店
發售日：發售中　售價：5800日圓
容量：CD-ROM×2
SLG　MEM

前言



《銀河英雄傳說》(以下簡稱為《銀英傳》)相信有不少機迷熟識，在過去也推出過不少《銀英傳》系列的遊戲，由於它們大多數以戰略為主，不適合不少年齡較少的玩家，但是現在就不同了，此遊戲推出後將會轉這個局面，因為它絕對適合不同年齡層面的玩家，現在就為大家介紹一下。

遊戲特色



此遊戲的特色在於有不同的迷你遊戲，這些迷你遊戲均簡單易玩，絕對適合任何年齡人仕，再加《銀英傳》內的Q版人物，令到遊戲更為生動，增加玩家的興趣，其中有一個迷你遊戲需用第二隻碟來開啟，這點各玩家需要特別注意。另外，當遊戲開始後玩家需要選擇自己的陣容，賴凱德的帝國軍和恩．威利的同盟軍，你會喜歡那一邊呢？



迷你遊戲其之二——神經衰弱

畫面看法



1) 表示第一張卡
2) 表示1P和2P所持有的卡數
3) 餘下的卡片
4) 玩者可選擇的卡片

遊戲玩法

「神經衰弱」即是撲克牌的「對對牌」，雙方分別抽出一對撲克牌，若兩張牌是相同的話，就可以將其取下，取得最多牌數的一方為勝利，如果雙方同樣是取得28張牌的話，會以先取得28張牌的一方為勝。



以〇掣來取牌；△掣則是調較遊戲的速度。

迷你遊戲其之三——接龍

畫面看法

1) 游標　3) 組牌
2) 山牌　4) 場牌



遊戲玩法

若大家家中有電腦的話，相信對「接龍」這遊戲絕不陌生，基本上只要將所有紙牌由小至大(即A至K)順序排列在「組牌」上就完成這遊戲，其中玩者可利用「場牌」這地方來堆積其他紙牌，但是必須以紅黑來分隔，即是說紅色的10下方必須是放黑色的9，如此類推，若是出現紙牌不足的情況，則可來「山牌」處取牌，可是「山牌」也有其移動的週期，玩者並不能移動它的。



迷你遊戲其之四——雙六

畫面看法

1) 1P的狀況　3) 資料
2) 2P的狀況　4) 玩者



遊戲玩法

雙方以擲出的骰子來決定前進步數，然後利用此遊戲內的迷你遊戲來賺取心，如「考記憶力的認聲次序」遊戲和有關《銀英傳》的問題集等等，只要賺取足夠的心，就能夠由最初的少尉升為中尉，只要玩者到達盡頭而其階級又最高的一方，就為勝利者。



迷你遊戲其之一——小型桌球

畫面看法

1) SHOOT種類表示　4) 枕手位
2) 下次應擊球的種類　5) 方向線
3) 力量BAR　6) 枱邊
7) 洞



遊戲玩法

基本玩法是與普通的桌球差不多，只要依照指示將球擊進洞內就可，以成功將球擊進洞內之數目最多為勝利者，其中有六種不同的擊球方法，分別是以「中心攻擊」、「左回轉攻擊」及「跳躍攻擊」等等。玩者可利用方向掣來控制擊球方向，以〇掣來決定擊球，之後再決定所使用的力度，這樣便可以擊球。



ICON說明

START 玩者開始地點。



格仔 玩迷你遊戲。

骷髏頭 當玩者來到這點時便會返回原點。

問號 4選1的問題集，但有機會是5選1的。



普通地方 這是甚麼也沒有的地方，不過也有一些會隱藏了有意思的記號。

SUPPORT 這點會有2(3)選1的問題集出現，時間也會加倍。

GOAL 只要玩者來到這點，便代表遊戲終結。



© 1999田中芳樹・TKW

TEXT：赤目黑龍

片靚GAME劣之經典 JAIL BREAKER

PS	製造商：NEC INTERCHANNEL
	發售日期：發售中　售價：6800日圓
	容量：CD-ROM×2　記憶：1 BLOCK
	AVG/ MEM/ 對應ANALOG手掣

《JAIL BREAKER》可以說是一個百份百的「逃獄遊戲」，這AVG遊戲正好是這類遊戲的「典型例子」，因為在遊戲之中，玩者其實要思考的難題不多，只要依照遊戲之中同伴、人物的指示便可以完成遊戲。

完全照單全收的遊戲

在《JAIL BREAKER》之中，玩者的身份便是一個被通輯的犯人SHLLA，他亦是唯一一個尚未被拘捕的通輯犯。

在一次行動之中，SHLLA失手被警察發現，而且更被逼至從高處墮下，令頭部受到衝擊，失去了大部份的記憶……SHLLA醒來之時，已經身處最高設防的監獄之中，為了要逃出這裏和查出自己的身份，只記得自己名字的SHLLA唯有實行她的逃獄行動。

在遊戲之中，玩者便是要控制SHLLA來完成她的逃獄行動，而遊戲的進行，玩者便要在這所最高設防的監獄之中找出出路，然而，在這獄中要找出出路可不容易，在這裏SHLLA可以遇上非常多的「同道」，在他們口中，SHLLA可以得到不少的情報，這些情報是非常重要的，一定要小心的記着，這些也是逃出這裏的提示，就算是那些不開門的犯人也可能是重要的提示呢！









基本操作

方向掣／左STICK	移動．選擇指令
○／□	調查眼前的物件．決定指令．文字快速移動
△	打開指令視窗
L1	左邊水平移動
R1	右邊水平移動
L2	視點下移（再按回復正常）
R2	視點上移（再按回復正常）
START	開始遊戲

唯一的敵人——守衛機械

這所所謂的「最高設防」監獄，實際上是一個守衛也沒有的，因為這裏所有的守衛也是「機械人」，這些守衛機械人也分為多個LEVEL的，LEVEL雖然不同，不過其防衛的方法也是一樣的，只要在他們視線範圍之內有人出現，他們便會主動追着犯人攻擊，實行來一個「格殺勿論」。

遊戲開始之時，SHLLA只有憑肉眼來觀察這些守衛的行動，而當他得到了「SNS」和其他的零件之後，除了可以觀看地圖之外，亦可以在地圖之上看到機械守衛的位置，這樣便可以成功的避過他們的攻擊和追捕。

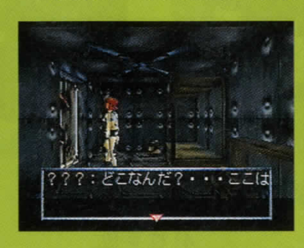
基本上SHLLA是無法攻擊機械守衛的，所以只有逃避，當然，在行動之中，難免會被他們發現，不過，玩者要小心一點，當SHLLA被這些機械守衛「LOCK ON」之時，SHLLA便會變成面對機械守衛，這時，SHLLA便要立即逃走，只要離開他的視線便可以解除LOCK ON；此外，玩者亦可以選擇避入房間之中，這方法一樣可以避過機械守衛的追趕；而最後一個方法便是將機械守衛擊倒，不過，因為武器是非常罕有的東西，所以一定要到最後關頭才可使用。

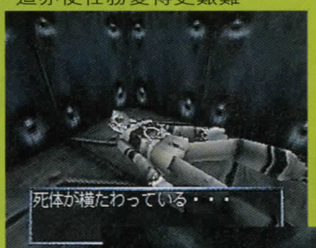


我是誰………簡單任務

其實，遊戲的開始是由SHLLA被追捕開始，不過，這其實是一個非常大的計劃，因為在遊戲之中，其實是有兩個不同的組織，而設立這所名為「載拿姆監獄」的國家卡巴拿統一政府，其實是一個大獨裁者，而如果這所最高設防監獄被破的話，這個獨裁國家便會瓦解，至於要實行這個計劃的組織便是「BATS」。（嗯…為何會和『法國大革命』那麼相似的？）

而主角SHLLA其實便是「BATS」之中的精英份子，她這次的任務便是要「擊破」這所監獄，然而，因為SHLLA撞傷了頭部，令她失去了記憶，這亦使任務變得更艱難。









TEXT：赤目黑龍



古怪人物大集合 元祖家庭麻雀 2



《元祖家庭麻雀》在之前已經推出過一集，不過，其遊戲方式和其他的同類遊戲實在是差不多，所以，實在沒有太大的吸引力，而這次推出的《元祖家庭麻雀 2》，基本上和上一集的遊戲方式亦沒有多大改進，大家有同感嗎？



花樣多多．「旅遊」模式

其實，這個「旅遊模式」（トラベルモード）和其他遊戲的「故事模式」非常相似，不過，在《元祖家庭麻雀 2》之中的「旅遊模式」便不只是一個普通的麻雀遊戲，因為在這個模式之中，玩者是要由起點（天神橋）開始，前往最後的目的地，不過，之間要經過6個不同的地點，在這些地點之中，玩者便要接受不同對手的挑戰，當然，戰鬥是以「麻雀」來進行。

不過，在到達下一個目的地之前，要先通過一個類似「跳棋」的遊戲，遊戲本身和一般的「擲骰」差不多，只是在遊戲之中不是用骰來決定步數，而是以麻雀之中所得的「翻數」來決定，先到達目的地者為勝利，如果CPU人物比玩者早一步到達終點的話，遊戲便要由頭再開始過，直至玩者能夠最先到達終點為止，這遊戲模式的難處在於食胡的得翻計算，如果計得準的話，真是可以一局決勝負！到達一個目的地之後的雀戰，其實個地方的規也有不同，就連對戰的局數也不是一樣的大家要留心啊！



汰弱留強．「淘汰賽」模式

在遊戲之中，共有24位不且同的人物，而在這個「淘汰賽模式」（勝ち抜きモード）之中，玩者便是要和這24名麻士比鬥了，然而，24人怎樣選擇呢？其實在這模式之中玩者是不用選擇的（其實應說是沒有選擇的餘地），因為遊戲一開始，電腦便會為玩者選擇每一場的對手，每次電腦會為玩者選擇3人出來，只要在兩個半莊之中能得到最高分數的人，便可以進級，與下3位對手對局。當然，如果玩者無法成為第一名，便不可以和下3位對手對局。

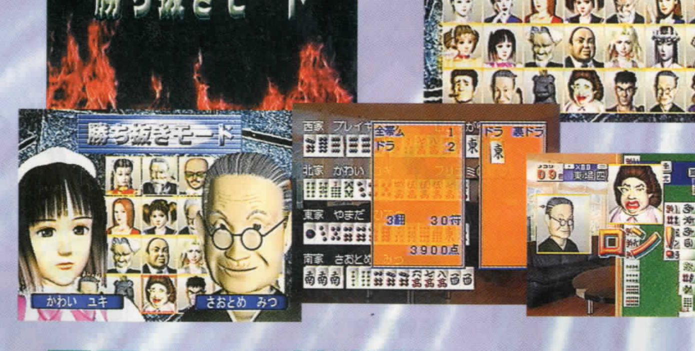
自由自在．「自由對局」模式

在所有的麻雀遊戲也有的「自甲對局」模式，在《元祖家庭麻雀 2》之中當然也有，在這裏玩者便可以真真正正的自由選擇對局對手，在遊戲之中的24名雀士之中，玩者每次可以選擇3名，每次對局以半莊為限，而且在這個模式之中，玩者第一次可以調校牌例，因為在前兩個模式之中，所有的規例也是不可以調校的，所以這個才可以說是真正的「自由」模式。



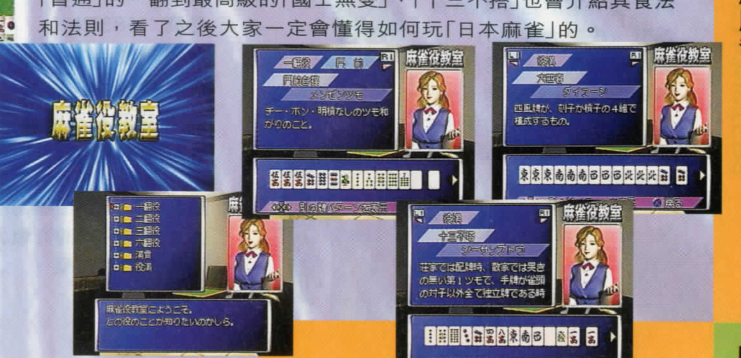






初心必讀．「麻雀役教室」模式

如果玩者對日本麻雀一無所知的話，便應該先進入這個「麻雀役教室」之中，因為在這裏會為玩者介紹所有日本麻雀的食法，由最「普通」的一翻到最高級的「國士無雙」、「十三不搭」也會介紹其食法和法則，看了之後大家一定會懂得如何玩「日本麻雀」的。



不用 SAVE 的遊戲

在遊戲之中玩者是不必使用SAVE CARD的，雖然在遊戲之中有着不少要「SAVE」的地方，因為《元祖家庭麻雀 2》是採用「PASSWORD」的方式進行的，玩者每完成一個階段的遊戲，遊戲中便會顯示出一個以麻雀拼合出來的「PASSWORD」，只要依次序輸入，便可以繼續遊戲。不過……記着要抄PASSWORD啊！

© 1999 Nihon Bussan Co.,LTD

TEXT：歐陽明

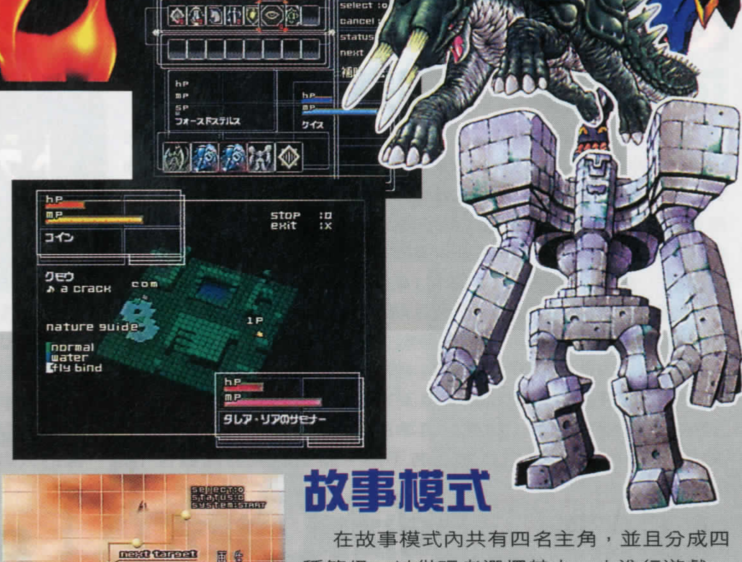
LORD OF MONSTERS

PS 製造商：SCEI
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2-15 BLOCK
SLG/ MEM

前言

《LORD OF MONSTERS》是一隻難度頗高的戰略遊戲，玩者需要在指定的版圖上，盡量利用地形和分配兵士把敵人擊倒，但是遊戲的系統也較為繁複，所以玩者要對遊戲有一定的理解後才可進行遊戲，在故事模式內共有四個主角，每個主角也有屬於自己的故事和目的，就連遊戲版面也各有不同，他們相同的地方就只是四個也是召喚師，玩者可以隨意選擇其中一人進行遊戲，使用屬於自己的召喚獸把敵人擊倒。







初步戰略簡術

玩者可在作戰時使用的格數共有十二格，可攜帶的召喚獸共有八隻，玩者需要予先了解敵人的召喚獸類別，然後才可作出適當的分配，例如弓兵對飛兵，耐火兵對火魔法兵等，了解敵人屬性後便能安排好八格的召喚獸，而剩下來的四格是用作裝備道具和魔法，每一個主角都會有一個捕足召喚獸的道具「保護籠」(シールドケイジ)，作戰時，當玩者擊倒敵人的召喚獸後，便可使用保護籠把召喚獸收起，以後它便會成為玩者的戰友，此外作戰時也要緊記攻擊和撤退的指揮，△按鈕為攻擊口按鈕為撤退，再按△按鈕為待機，能掌握以上要門才可較輕易戰勝。



故事模式

在故事模式內共有四名主角，並且分成四種等級，以供玩者選擇其中一人進行遊戲，筆者提議初玩者最好先由第一級開始，因為就算是第一級已經有一定的難度，至於第四級是為高手而設的模式，因為玩者隨了要對遊戲十分熟識之外，還要分析地形、道具、魔法和戰略等，才可有點兒勝機，真是一個十分令人煩惱的摸式。

人物介紹

光(コイン)

年齡：18
身高：171CM
遊戲難度：低
召喚種系：神族系

一個帶着神官血統的青年，性格冷靜溫文，好像擁有神秘力量一般，他所召喚出來的召喚獸無論速度、攻擊力和體力，也比其餘三位的強，而且有些召喚獸更能夠自動復活，所以是四個之中最強的角色，也是難度最低的模式。

基斯(ケイス)

年齡：25
身高：173CM
遊戲難度：極高
召喚種系：外來系

能夠召喚出另一個世界的生物，人稱破壞貴公子，看起來好像很強，但是實際上這些由外來世界而來的生物是弱得要命，加上這位貴公子的步速簡直是慢如蟻速，在途中遇到的敵人強勁，地形只利敵而不利我，的確是具備了高難度的條件。

比查(ビッシュ)



年齡：33
身高：183CM
遊戲難度：中
召喚種系：人造系

居住在都市的比查，是一個十分現實的理想主意者，但是他的言論及主議卻完全不合理，而他的召喚獸是屬於人造系，主要以機械為主，只有一至兩種召喚有復恬或補充體力的功能，召喚獸的能力尚可接受。

芭莉特(ハーネット)

年齡：24
身高：170CM
遊戲難度：高
召喚種系：自然系

居住在森林附近的一名少女，由於曾經失去愛情，所以造成現在的她十分寵愛精靈，而她的召喚獸種類屬於自然系，大多數是一些精靈或動物，雖然它們的體積較為細少，但是它們也有一定的攻擊及防禦能力。

© 1999 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC

TEXT BY MS



縮小拉魯夫大冒險
當世界被魔族佔領時…


PS
製造商：NEW Corporation
發售日：發售中
售價：4800日圓　容量：CD-ROM
ACT / MEM

故事

在一個和平的世界裏，突然受到住在黑暗中的魔族襲擊，雖然人們誓死作出抵抗，但是他們在擁有黑暗力量的魔族面前，卻表現得無力，恐怖和絕望已深深刻在人們的心中，他們只好將一切希望交託在傳說中的聖劍上。

『當這個世界陷入危機時，這把擁有自己意識的聖劍，會與一位少年和魔族戰鬥。』

一名叫拉魯夫（ラルフ）的青年，自幼便失去雙親，並與擁有同樣背景的露迪西亞（ルティシア）一同生活，一天，他所居住的村落受到魔族攻擊，他為了保護這村落，一人向魔族挑戰，怎料到被魔族變成小孩…露迪西亞見情況不妙便獨自上陣，她不單不能對抗牠們，反而被魔族捉去，變成小孩的拉魯夫在絕望之際，聖劍出現在他的面前，為了救回露迪西亞，他決定拿起聖劍向魔族進行反擊。

遊戲特色

基本上遊戲的操作非常簡單，玩者只需利用主角手上的劍攻擊敵人就可，雖然在每一個版面上有不少分岐路線，但是均可到達終點的，途中更有不少ITEM出現，若是在1秒內連續取下ITEM的話，更可取得兩倍以上的分數，只要將版圖盡頭的BOSS打倒，就可以過版了！



ITEM簡介

BLUE SWORD



取得藍色劍之後，在聖劍攻擊時會發出藍色的光芒，從而令攻擊距離增加。

RED SWORD



取得紅色劍之後，在聖劍攻擊時會發出火球來攻擊較遠方的敵人。

盾牌



當取得盾牌後，拉魯夫身旁會有一顆青色光球出現，它可為拉魯夫擋一次敵人攻擊。

菲伊奧



只要取得菲伊奧，牠就會在拉魯夫旁協助攻擊。

靴



在雪地行走時，拉魯夫會很容易滑倒的，但是取得此靴後就不會出現這現像。

漏斗



將遊戲的時間增加30秒之餘，更可獲得200分。

拉魯夫公仔



當取得拉魯夫公仔後，便可1 UP。

油燈

取得油燈的話，便可在CLEAR時取得BONUS分。

心



當集齊五個心時，便可取得1 UP。

STAGE 1——卡斯亞之街

當一切準備好後拉魯夫便出發，首先他經過市街，跳過空中的浮板，並來到地下水道的入口，這時會有一隻機械魔物阻止拉魯夫前進，由於他的攻擊方法很簡單，只是不斷攻擊它就行，成功將他打倒後便會在前方出現通道，拉魯夫繼續向前進，便遇上設有很多機關的通道，只要小心跳過就可輕易通過，來到盡頭時便可與地下水道的管理人戰鬥。



◆阻止拉魯夫前進的機械魔物

STAGE 2——卡斯亞水道橋

在這版的最初段時是需要在水道橋上與敵人戰鬥，當過了水道橋後便會進入橋底的地方，那兒有不少從水道中跳出來的魔物，所以要特別小心，當來到盡頭時，便可看見把守這兒的BOSS，牠就是擁有300多歲的魔族王子胡基，雖然牠非常善於空中戰，但是只要乘準牠下降時的機會，就可以輕易打倒牠。

◆與胡基戰鬥

STAGE 3——比魯迪沙漠

從胡基的口中得知魔族的基地就在比魯迪沙漠中，於是拉魯夫便立即前去，途中有不少魔物出現阻止，不久拉魯夫來到一個遺跡，進入後更發現那兒擁有很多不思議的東西，在盡頭他遇上獅身人面像，雖然它見到聖劍，但是為了考驗拉魯夫的實力，於是便與他戰鬥起來，當拉魯夫取得勝利後，獅身人面像便讓他到魔族的世界去。



◆還聖劍是…

STAGE 4——杜拿高原

經過金字塔的轉送，拉魯夫終於來到魔送生存的地方——杜拿高原，這兒除了有不少奇怪生物外，還有一個擁有大自然的地方，當拉魯夫來到地下洞窟時，在他身上的咀咒突然解除，變回成人的他與魔物之一多拉雲展開戰鬥。


◆以格鬥形式來戰鬥

STAGE 5——艾多娜山

將多拉雲打倒之後拉魯夫再次變成小孩，他一直向前進，不久便來到艾多娜山，就在神殿的門前，他再次遇上魔族王子胡基，為了進入神殿，二人便戰鬥起來，不過牠始終也不是拉魯夫的對手。進入神殿後來到盡頭，可看見捉去露迪西亞的巴魯哥，此時拉魯夫再次變回成人，最後一戰就在這裏展開。


◆最後一戰了~加油吧！

ENDING

幾經辛苦拉魯夫終於將巴魯哥打倒，他向神殿的深處進發，看見被捉去的露迪西亞，他利用聖劍將鎖鏈打破，並將露迪西亞救出，此時在二人頭上出現光芒，他們回到自己的世界，從此世界又再次得到和平了。



© NEW Corporation 1999

TEXT：KOTARO

PS
製造商：SEGA
發售日：99年年內預定　價格：未定
容量：GD-ROM　記憶：BLOCK數未定
ACT(對戰BATTLE SIMULATION)　1~2P　MEM　通訊對應



Dreamcast版本畫面首度公開！

攻擊目標確認！『Dreamcast』

SEGA業務用基板MODEL 3最高峰的作品《CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON～ORATORIO TANGRAM～M.S.B.S.Ver.5.2》，自從去年十月SEGA在「NEW CHALLENGE CONFERENCE II」中公布決定移植以來，不經不覺，原來已經有八個多月，可惜畫面方面則一直未有公開，令人曾經懷疑作品能否於Dreamcast上完全重現。然而，SEGA終於在本月初打破緘默，首次公開現時完成度只有50％的Dreamcast版本畫面，以業務用的最新版本《Ver.5.4》作為藍本，推出《CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON～ORATORIO TANGRAM～M.S.B.S.Ver.5.4》（暫稱）的POWER UP VERSION，其中遊戲與原版的接近程度，令到一眾Dreamcast機主目瞪口呆，一方面不單止表現了Dreamcast機能的雄厚實力，而且更旋即成為Dreamcast上最為人所期待的作品……



「EASY LOBBY」

從對戰者LIST中選出對戰對手，在標準環境中（80秒、三回兩勝），供初學者自由對戰，是為比較簡易而不失樂趣的對戰模式。



「EXPERT LOBBOY」

能供玩者自由設定秒數、對戰回合數目、以及STAGE SELECT等多項細微形式和規則的模式，而且備有對戰CHAT ROOM，好讓相方對話或交待對戰要項，至於其他玩者則可以透過通訊環境參與觀戰，是通訊對戰的進化模式。

發進！通訊對戰

要數Dreamcast版本最大的賣點，當然就是利用SEGA強大的NETWORK網絡作為通訊對戰環境，而且為了適合不同的人仕參與，SEGA更加入初學者專用的「EASY LOBBY」和高級者專用的「EXPERT LOBBOY」兩種通訊對戰模式，好讓連線對戰者能夠依隨自己和對手的喜好（在CHAT ROOM中交談磋商對戰的形式和規則），調整各種設定進行對戰和觀戰。





戰鬥新局面！《Ver.5.4》變更點！

既然Dreamcast版本標榜自己是《Ver.5.4》的POWER UP VERSION，那麼，到底《Ver.5.4》與之前推出的《Ver.5.2》版本究竟存在甚麼具體分別呢？其實《Ver.5.4》與《Ver.5.2》最明顯分別的地方，除了VIRTUAL CELLULOID的BACK PACK由SEGA SATURN轉為Dreamcast之外，SHOOT系（遠程武器）和近接攻擊亦有着很大的改變。其中SHOOT系誘導性能和損害能力全部下降，相反，近接和QUICK STEP攻擊CANCEL能力大幅提昇，加上增強近接攻擊的前進速度、收招速度、迴旋和耐彈性能，令到遊戲主力集中近接戰，相對提高了遊戲的刺激性，所以戰術性是與《Ver.5.2》截然不同的版本。





© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998,1999
CHARACTERS © SEGA ENTERPRISES, LTD./ AUTOMUSS CHARACTER DESIGN：KATOKI HAJIME

※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

TEXT：MARKS

VANDAL HEARTS II~天上之門

PS	
製造商：KONAMI	
售價：370港元	發售日：7月15日
容量：CD-ROM	記憶：未定
SRPG/MEM	

VANDAL HEARTS II

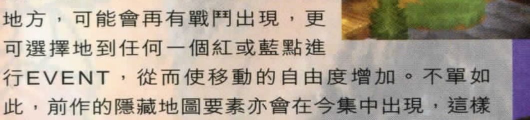
ヴァンダルハーツ



亂世中的憎恨與慈愛

自由移動的戰鬥

在世界地圖中移動亦將會繼承前作的點與點移動，不過今集不會素採用前作那「規限移動路線，而沒有自由度的戰鬥」，而採用了自由戰鬥地圖，即到之前到過的地方，可能會再有戰鬥出現，更可選擇地到任何一個紅或藍點進行EVENT，從而使移動的自由度增加。不單如此，前作的隱藏地圖要素亦會在今集中出現，這樣就可以取得隱藏POINT裏的秘密ITEM。





技與魔法



今集的所有必殺技、魔法等特殊攻擊都會統稱為「技」。雖然在很多遊戲中的特殊技都會由角色自己學會，但今集將會採用「技會封印在武器裏」的形式，即每個角色所使用的技都是裝備中武器持有的技。不論武器怎樣差勁都好基本上會有一個，而同系武器之間，更可交換當中的技，遊戲中的武器系將會有9種之多。





支援魔法之影響

在前作中擁有攻擊、回復以外效果的魔法亦會登場。在今集將會準備了很多擁有特殊效果魔法，而且這種魔法將會成為系統的重要部份，因為錯誤的使用將令到戰況由優勢變為弱勢，所以怎樣的使用將會是今集勝利的重要關係之一。





人物圖像的變化

在今集裏，裝備的改變將會同時改變了角色的圖像，而顯示出與角色裝備同樣的圖像，因此將會有非常大量的圖像組合。不過人物圖像在今集裏則不同顯示出角色的「稱號」，只能在STATUS畫面看到。





寶箱的開啟

雖然在前作時只要使用武器攻擊寶箱便會開啟，但是今集將需要使用專用技才可。因此可以開啟寶箱的角色會很少，所以在收集寶箱的時候會引致很多不同的戰略性出現。



人物圖像的變化

在今集裏，裝備的改變將會同時改變了角色的圖像，而顯示出與角色裝備同樣的圖像，因此將會有非常大量的圖像組合。不過人物圖像在今集裏則不同顯示出角色的「稱號」，只能在STATUS畫面看到。



也哥寶(ヤコブ)

由於身為親衛騎士團(別稱：冷血騎士團)的他是蘭度拿古拾回來的，所以也哥寶對他是絕對忠誠。



蘭度拿古(ラドラック)樞機卿

利用狡猾的手段取得教皇的地位，而且他是個擁有邪惡性格的神職者。



王后亞嘉達(アガター)

利用卑鄙的手段將先王害死，而雖然兒子登上了王位，但實質的權力是由她掌握。

OFFICIAL PRODUCT

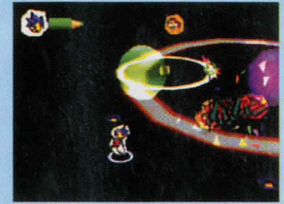
TEXT：赤目黑龍

完全小朋友FEEL遊戲 塗鴉表演



製造商：ENIX
發售日期：7月29日 售價：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
ACT/ MULTI-PLAY/ 對應MULTI-TAP/ 對應DUAL SHOCK(震動)

地上執到寶·問天問地攞唔到



哈！《塗鴉表演》實在是一隻非常有趣的遊戲，這遊戲看似普通的動作遊戲，其實，她有着一種非常特別的遊戲方式，雖然玩者可以利用「固有技」來攻擊敵人，不過，這遊戲的真正樂趣是利用每版之中場內的物品向對手「投擲」攻擊。而遊戲的勝負其實相當簡單，玩者可以使用任何手段，只要對手的HP被扣至0便算是玩者勝利，相反，玩者便會「GAME OVER」！

在遊戲的每一話開始之前，玩者是可以看到在該版之中會有甚麼「物品」在場中，而且，當玩者（任可人物）拾得「哈哈波」之時，便可以使出超必殺技，相當嚇人呢！

基本人物一覧

主角隊

勇氣也(ユキヤ)

他可説是主角之中的主角，這位主角的攻擊主要是拳頭，而性能方面亦是最平均的，在DEMO畫面之中可以看到他「真實」的一面。



沙沙美(ササミ)

她是遊戲中的女主角（好像是吧！），身穿中華服的她外表雖然是柔了一點，不過其「腿功」可非常厲害，絕對不能小覷她的實力呢！

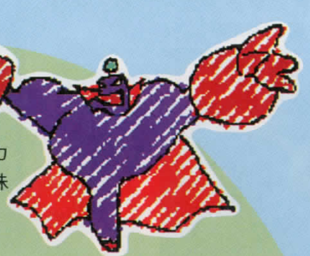
比丹(ビータン)

她（？）是一種非常奇異的生物，其外型就像是小孩子們把玩着的寵物一樣，至於他的能力，其實乃未知之數。

壺八(ツボハチ)

這個外貌猥瑣的老頭亦是主角之一，他經常也是像醉了的樣子，而他的固有技只有一招而已，然而卻相當強勁，最離奇之處是他的手可以伸長……

敵集團隊



達狄(ダディ)

他是敵方的BOSS，擁有飛行能力的他一向也不甚守遊戲規則，其特殊攻擊是全方位的攻擊。

ESP健(エスパーけん)

牠是一隻超能力狗，擁有4種超能力的牠可以隨意使出念力，亦可以使用空間轉移，是非常難捉摸的對手。



EX格列弗(エクスカリバ)

這「大力士」的特點是手持一柄比他自己大兩倍的巨劍，亦因為這點，他是不可以使用任何道具的，只有靠自己的攻擊力「搭夠」。



砲台雜魚(ほうだいザコ)

雜魚，即是「嘍囉」的意思，這些人物亦是最常出現的敵人，實力方面……不用多説了，只是他身上裝了大砲而已。

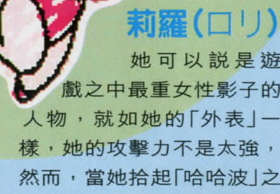
疾風(ハヤテ)

噢！又是最慣常的忍者，一如所有的忍者一樣，他有着相當高的移動度，而且可以在場中跳來跳去，不過在初戰便會遇上他。

莉羅(ロリ)

她可以説是遊戲之中最重女性影子的人物，就如她的「外表」一樣，她的攻擊力不是太強，然而，當她拾起「哈哈波」之時，她便會……

4人大亂鬥



遊戲的玩法大家也相當清楚了，不過，這些遊戲最好玩便是可以對戰，《塗鴉表演》當然可以對戰，而且是可以4人同時在一個圖面之上對戰，這種玩法肯定可以令大家玩到唔停得手！

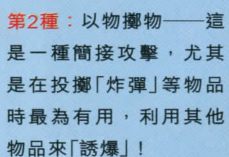
攻擊方法有幾多種



第1種：投物攻擊——玩者可以拾起上的任何東西，只要擲出並擊中對手便算成功。



第2種：以物擲物——這是一種簡接攻擊，尤其是在投擲「炸彈」等物品時最為有用，利用其他物品來「誘爆」！





第3種：固有技攻擊——這是最直接的攻擊，只要按方向＋○便可以使用。



第4種：防守——有攻擊當然有防守，只要在攻擊埋身之時不動，只按○便可以。（時間一定要準啊！）

© TREASURE · ENIX 1999

TEXT：赤目黑龍

WONDERFUL！第4作玩革新
Q版賽車WONDERFUL



吓！今次《Q版賽車》玩RPG？

《Q版賽車》系列到了現在已經是第4作了，之前的全部也是非常純粹的玩賽車，雖然其中有一些是加入了多一些的原素，不過也離不開賽車的框框，不過，新一集《Q版賽車WONDERFUL》便來了一個非常大的革新，便是玩起「RPG」來！

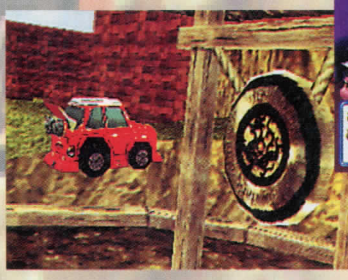


在這次的《Q版賽車WONDERFUL》中，玩者的身份便是一部車（？！），而玩的再不是最初的平凡賽，而是要在不同的城市之中穿梭，實行玩玩RPG，在這裏，玩者（車）便是這RPG遊戲之中的主人翁，在不同的城市之中，會發生不同的EVENT，亦會遇上不同的人物（車輛），亦可以得到不同的道具來強化自己（車的零件），而且在故事之中，更會出現主角的「愛情故事」呢！



EVENT多到你唔信！

在之前的多集《Q版賽車》之中，其實也有一些特定的EVENT發生，不過數目方面則比較少，在《Q版賽車WONDERFUL》之中，因為遊戲改為以RPG方式進行，所以EVENT的數目亦因此而增加了不少，而EVENT的總數亦達到100左右，實在是一個非常大的改進。



在眾多的EVENT之中，有一些是一般的EVENT，而亦有不少是要主角「落手落腳」玩的MINI GAME；又或者，主角會遇上一些特定的任務；當然，最不能缺少的便是在文初說到的主角的「愛情故事」，這些全部也會在遊戲之中一一的發生。





PARTS增加・自由裝配

由故事一開始，大家也會感受到遊戲的大細了，因為一開始玩者便可以選擇自己的身體（亦即是主角的車款），而且在遊戲之中，真是非常像RPG遊戲，主角在漫長的旅程之中，會遇上不少的人物（車輛），而且亦會在不同的市之中得到新的道具（車的零件），在《Q版賽車WONDERFUL》之中，零件的數目亦增加了，而且可以自由的裝上車上，以增加主角的能力。



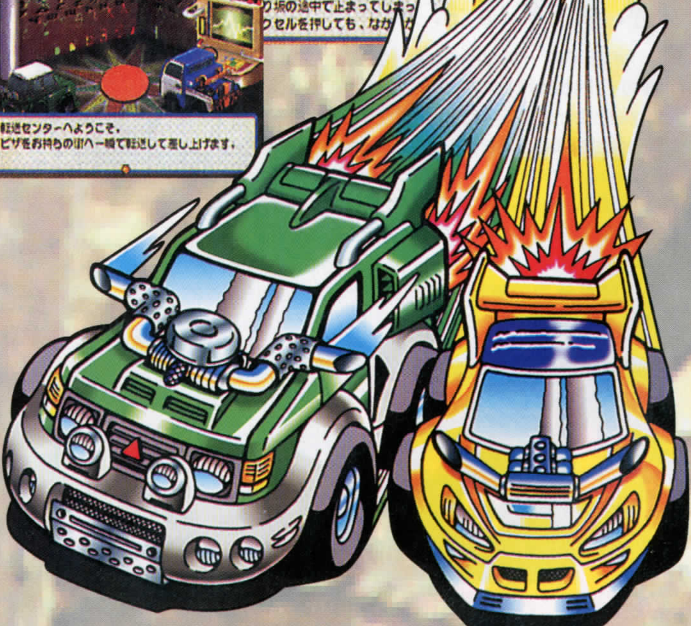


充滿特色的街道

信相有玩過之前的《Q版賽車3》的玩者們也會留意到，在遊戲之中的街道設計其實頗有心思，之不過，《Q版賽車WONDERFUL》之中的街道和城市的設計更加出色，除了變化多端之外，亦是相當的「擬人化」的，大家想看看車住的屋嗎？想的話便一定要留意《Q版賽車WONDERFUL》的發售日期了。







© TAKARA CO.,LTD. 1999

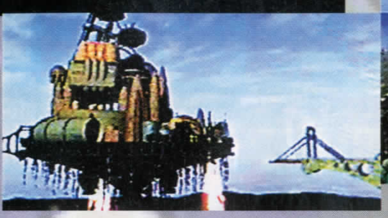
TEXT：AMANDA

PS 製造商：CRAVE ENTERTAINMENT 發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
1人／RPG／MEM／對應ANALOG
CONTROLLER(震動)對應DUAL SHOCK(震動)

向未知的世界冒險

前言

SHADOW MADNESS雖是一隻英文版的RPG遊戲，但玩法卻與一般典型的RPG遊戲沒有太大分別，玩起來感覺還有點兒像FF7。雖然畫面質素不及一般的RPG遊戲，但故事內容絕不比一般RPG遊戲差。







一切由酒吧開始

遊戲開始時，主角Stinger在Harillon城內的一間酒吧內與老闆聊天，講述主角的過去，一切亦由此而開始。主角的村莊Homeland在一夜間變成火海一片，原因是有一隻Nightmare在村中出現，差不多所有居民也死去，與此同時，主角結識了一名女子Windleaf，她是來自Enclaan的，同樣地，Windleaf也是由於她所居住的地方亦受到不明來歷的攻擊，他們為了要找出原因和要求Harillon城的守衛幫助，便一起踏上旅程。

機械人的出現

離開村莊後，往北行便到達了Mountain Pass，在那有一位主角相識的朋友Muggins居住。但去到Muggins的住所時竟發現他已死去，而剛巧有一個機械人在Muggins的屍體旁，主角以為那機械人是兇手，正想上前查看，機械人卻突然郁動，經過一返理解後，原來機械人名叫Eyreworks Multi-Purpose Agricultural Labor Robor "Harvester" series Mark Five，名字非常之長，Windleaf稱機械人為Harv-5，機械人Harv-5是來自Barleygrove的，受了他的主人臨死前的命令來找Muggins幫助，但機械人Harv-5到達時見Muggins經已死去，Muggins死因不明，於是機械人Harv-5便加入了主角他們的隊伍，他們三人一同往Harillon城去找求援。

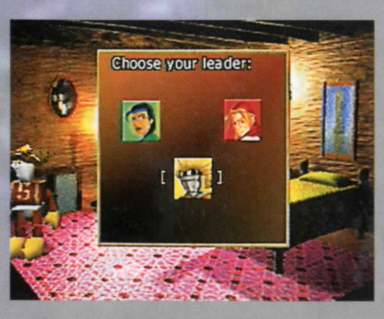




■開寶箱並不困難啊！

基本操作系統

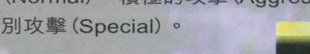
行走時與一般的RPG遊戲沒有很大的分別，移動方向同樣是以十字掣來控制，玩者可按着R1來加快行動的速度。在大地圖上，玩者可使用L1鍵呼出地圖Map，以確定玩者的位置，也可以隨時使用Select鍵來作Save，而玩者更可以使用Select鍵中的Pointman來選擇轉換人物的登場。至於按鍵方面，三角形鍵可呼出裝備武器和防具的畫面，同時亦可作取消或離開指令的用途，正方形鍵用作呼出道具使用的畫面，圓形鍵用作呼出魔法使用的畫面，而交叉鍵則代表選用該指令。



戰鬥系統

RPG遊戲往往離不開戰鬥，戰鬥操作方式可算是十分簡單，與一般的RPG遊戲大同小異，只要選擇出所要作的指令，再按入確定便行。指令選項主要分為4大種，分別為L1的「戰鬥」、L2的「移動」、R1的「道具」和R2的「魔法」，在每一種選項亦包含了幾種不同的指令，由於戰鬥的時間是依照實際時間來運作，敵人是不會等的，所以玩者必需熟習每一個指令，以第一時間作出相應的攻擊或援助，才能輕易斬殺敵人。

L1-「戰鬥」



按入L1鍵後，可呼出戰鬥指令畫面，戰鬥指令分為4種，防禦(Guarded)、普通攻擊(Normal)、積極的攻擊(Aggressive)以及特別攻擊(Special)。

L2-「移動」

按入L2鍵後，可呼出移動指令畫面，移動指令分為4種，移動和敵人戰鬥(Engage)、逃避敵人(Evade Enemy)、逃跑(Flee)以及待機(Pass)。

R1-「道具」

按入R1鍵後，可呼出道具使用指令畫面，可使用攻擊或援助的道具。

R2-「魔法」

按入R2鍵後，可呼出魔法使用指令畫面，可使用攻擊或援助的魔法。

© 1999 Crave Entertainment Inc

OFFICIAL PRODUCT

TEXT：AMANDA

SOUL REAVER 魔鬼的化身

PS
製造商：EIDOS
發售日：發售中
容量：：CD-ROM　記憶：2 BLOCK
ARPG／MEM／對應ANALOG CONTROLLER(震動)



故事內容

由於主角天生奇特，擁有一對魔鬼的翼旁，因被別人出賣而死去，其後有一個不知名的物體救了，連他是魔還是神也不知道，還教導主角怎樣去適應重生後的方法，所以主角為了實行報仇計畫而踏上旅程。

遊戲玩法



遊戲玩法與《TOMB RAIDER》極為相似，玩者要控制主角進行任務，途中有一定數目的敵人等候，玩者需要將他們逐一消滅。由於玩者經已死去的關系，所以必需要長期處身於死亡世界中，而玩者擁有穿梭實體世界和死亡世界的能力，只需使用世界轉換系統，便能自由地來往兩個世界中。若玩者進入了實體世界，體力便會不斷下降，下降速度雖然是很慢，但長時期減體力並不化算，因此便需補充體力，而補充體力的方法，就是去進食，進食的東西是靈魂，玩者可以四週尋找靈魂，又或者殺死版圖中敵人後，再將敵人的靈魂吸食。

未來水世界



■通往版圖各地的捷徑

玩者可使用世界轉換系統穿梭實體世界和死亡世界之中，但必需有一定的基本條件。若由實體世界進入死亡世界，雖然沒有限定的必要條件，亦可以在何時何地使用世界轉換系統返回死亡世界中，不過，每當進入水時，身體會產生變化而自動返回死亡世界中；相反，由死亡世界進入實體世界，就必需同時有兩個重要的條件，第一，玩者的體力必需到達頂級狀態，第二，玩者必需在藍火炎中使用世界轉換系統。





打不死的怪物

由於玩者是不能在死亡世界中拾起及移動物件，所以要用雙手作為攻擊，亦只須攻擊三、兩下怪物便會死去。相反，在死亡世界中，雖然玩者能夠推動或拾起所有物品，但怪物卻非比尋常，往往只能打至半死狀態，過一段時間後，怪物又再次重生，有打不死的身軀，若要將怪物完全了結，方法有幾種之多。

方法一

使用天然因素，由於怪物是怕接觸陽光和怕接觸水，玩者只需將怪物處於半死狀態時，拾起掉進陽光或水中，怪物便會完全死亡。



方法二



借助道具的幫助，由於玩者可拾起所有物品的關係，因此可拾起放置在四週的武器來作攻擊，當怪物處於半死狀態時，還可使用那些武器作致命的一擊，像矛和火把。

方法三

借助外物的幫助，版圖中常有一些裝飾物品掛在牆上，若在怪物處於半死狀態時，拾起掉至那些裝飾物品上，他們便會立即死去。



特別操作技巧

按鍵	功能
□鍵	拾起武器或物品、開門
△鍵	飛出手持物品
SELECT鍵後再按□鍵	使用世界轉換系統
按住L2鍵和R2鍵再按方向鍵	更清楚觀看上下四週
連按L2鍵或R2鍵2次	可立即轉視點至前方
按住L1鍵後再按×鍵	跳躍至更高
在跳躍中按×鍵	飛翔
按住□鍵再使用方向鍵	移動物件
按住△鍵	拾起實體敵人



■好型仔的主角

基本操作方法

方向鍵	移動
□鍵	攻擊
○鍵	吸取靈魂
×鍵	跳躍
L1鍵	蹲下
R1鍵	面向攻擊目標
L2鍵	向右轉視點
R2鍵	向左轉視點

© CRYSTAL DYNAMICS 1999

TEXT：帝劇JIMU所

PS
製造商：SCEI
售價：5800日圓　發售日：99年7月
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
RAC／2P／對應DUAL SHOCK

激走TOMA RUNNER

無視法規的人肉暴走遊戲

本作是繼《陸行鳥賽車》後另一隻「盞鬼」賽車類遊戲，賽道包羅萬有是它的特色，像民居、酒店甚至在大海和幽深恐怖的寺院內都是玩家狂奔的熱點。

人／物介紹

JAM夫

16歲的籃球愛好者，所以他的速度、技巧和腕力均表現平均，新手之選。



中島姐姐（ナカジマ）

TOMA RUNNER中的女子高校參賽者，無論賽道有九曲十三彎都難不到身裁苗條的她。



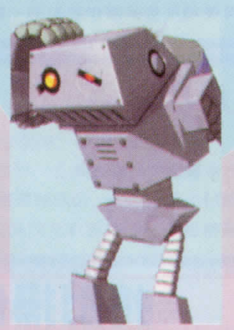
河童卡帕（カッパ）

速度雖有如疾風，但體質上卻沒有其他角色般結實，腕力也欠奉，所以上岸後他便非常麻煩了。



小銀（ギン）

出廠兩年的它擁有一副堅硬的外殼，可以抵受敵人的重擊，它的內置噴射器成為逆走時的必殺工具。



源先生（源さん）

他獅子裝束上的牙能粉碎在他面前的障礙物，整體上表現不俗。



惡狗

若被牠咬着的人就可憐了，因為牠是不會那麼輕易放開口的，除速度快外其他技能則是一個謎。



三大暴走秘訣

無視法規 見人要「批」

這是一場不君子的「賽車」比試，如果想勝出使用暴力是在所難免的。當你後面有敵人趕上又或者你正趕上敵人面前的時候，只要給他狠狠一拳，擊中的話敵人便會因失去控制而減速了，而每名人物是會有各種不同攻擊方式的。



◆中島姐姐：「咪走！你死梗喇！」

◆可憐的河童卡帕（左）就這樣被小銀（右）的毒氣擊中了

轉急彎記得緊握扶手

賽道的彎位十居其九都是90度角的急彎，每個急彎都會有一枝柱，玩者只要用手抓着柱就能以高速通過而不須減速，如果來不及抓便會撞牆停下來了。



◆直角轉彎圖解

熟識窿路 快人十步

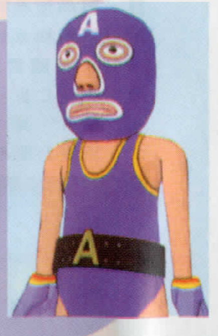
每條賽道的彎角都會有些隱藏着的秘密捷徑，當你遙遙落後時這些捷徑能助你扭轉逆勢。



◆賽前先要好好觀察賽道，憑直覺推測可能隱藏着捷徑的地方

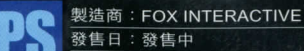
ACE先生

即使穿上溜冰鞋都能穿過山崖峭壁的神秘幪面人，只有技術熟練的玩家才能控制他。



© Sony Computer Entertainment Inc.

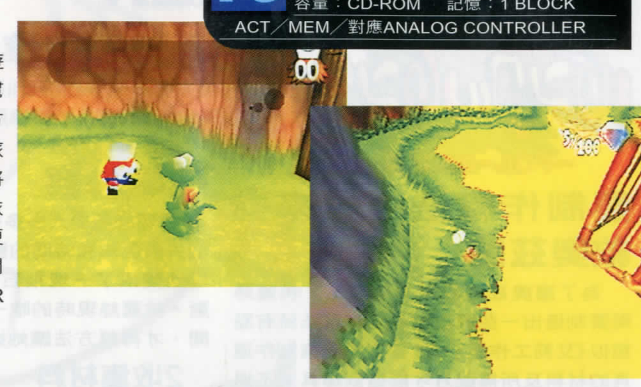
可愛的小鱷魚之冒險之旅



PS
製造商：FOX INTERACTIVE
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT／MEM／對應ANALOG CONTROLLER

前言

本作是一個以3D畫面進行的遊戲，玩者將會是一隻喜歡冒險和幫助朋友的小鱷魚，透過在不同地方所遇到的生物而展開牠的冒險旅程。在進行遊戲中，同一處地方將會有不同的STAGE，玩者可以不依次序來玩，當完成所有STAGE時便能到另一處地方探險；而在遊戲開始時小鱷魚便在一處叫「SAILOR VILLAGE」開始牠的冒險了。





■ 小鱷魚的朋友被困在籠子裏，快點救救牠吧！

SAILOR VILLAGE內的地方

FIND THE KEY！SAVE THE GOBBO！

在這版中，玩者是要找出鎖匙並把困在籠子裏的朋友救出來。那裏會有2條分支，不過無論選哪一條也能找到鎖匙的，分別只是在於其中一條路會快點到達鎖匙的地方但比較危險，而另一條則相反，選擇那一條路就要看玩者的能力了。



■ 就快可拿到鎖匙了



■ 這些木箱是藏有道具的

SWAP MEET PETE'S GENERAL STORE

玩者可以這間商店中買到一些道具，而這些道具有：價值80個水晶，能夠使小鱷魚跳高一點的「WILD BERRIES GUMMI」、價值60個水晶，能夠使牠有2段跳的「FIVE FLAVOR GUMMI」、價值40個水晶，能使牠能作簡單的跳躍的「CRYSTAL CRAZE GUMMI」、價值250個水晶和能夠能生命力加大一個心的「HEART POTS」。除了可在這裏到道具外，還可以利用這裏的水晶球來作空間轉移。



■ 可以買道具的商店

操作方法

按鍵	功能
方向鍵	移動
○鍵	推動
×鍵	決定／跳躍／打開道具箱
□鍵	攻擊敵人
△ 鍵	使用道具
L1鍵	向左移動
R1鍵	向右移動
L2／R2鍵	選擇道具
START鍵	暫停
SELECT鍵	OPTION



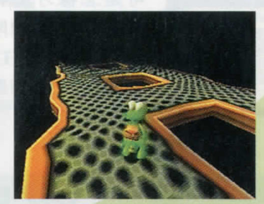
■ 河馬能令小鱷魚跳到很高

FIND 5 LOST TREASURE CHESTS

玩者要找出埋藏在這地方的5件寶物，那裏將會有3條路軌可讓玩者選擇，不過每條只是通往其中一件寶物的所在地，所以這次不能只到其中一條路便能完成遊戲；另外，那裏亦有些會壓扁人和放電的機器、會跌死的深淵和高溫的溶岩等危險的方，所以一定要小心才能奪得寶物。







■ 危險的地方

CROC VS DANTINI BOAT RACE

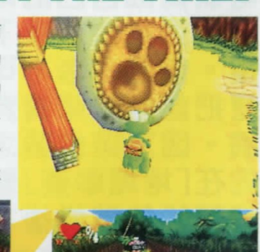
小鱷魚將會跟3隻蝸牛進行賽艇，比賽的形式是牠們駕駛着船艇環繞一條賽道3周，最先完成的便算勝利。在賽道當中有很多令小鱷魚加速的鑽石，另外那裏有一條捷徑在賽道中流着瀑布的地方，相信玩者可以輕易地勝出。



■ 這裏是捷徑的入口

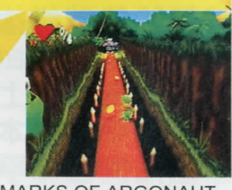
SAVE THE BIRD FROM THE THIEF

這次小鱷魚要為牠的其中一位朋友捉捕偷雀仔的小偷，在追捕時牠要跟隨着他的行蹤，可是那裏也會有一些溶岩、有刺的地洞等會減少能源的地方，要一邊追捕一邊逃開危險地方似乎有點吃力，不過那小偷一定會等待玩者才逃走的，所以可以不用心急趕着去捉他。





■ 小偷就在前面！



© 1999 ARGONAUT SOFTWARE LTD. CROC AND CROC 2 ARE TRADEMARKS OF ARGONAUT SOFTWARE LTD. ALL RIGHTS RESERVED. AMNI PLAY IS A TRADEMARK OF FOX INTERACTIVE, INC. FOX AND ITS ASSOCIATED LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION.
© 1999 NABISCO, INC. GUMMI SAVERS AND LIFESAVERS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NABISXO, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

TEXT：小璘

LUNGU LUNGU 桃麗絲的大冒險
將童話故事搬入遊戲世界

PS
製造商：TYO ENTERTAINMENT
售價：未定　發售日：預定8月發售
容量：CD-ROM　記憶：1-15 BLOCKS
AVG／MEM／對應DUAL SHOCK



桃麗絲被捲進PlayStation中？

著名童話故事《綠野仙蹤》相信各位在小時候也有聽過，這個有關小女孩桃麗絲和她的愛犬多多被龍捲風吹到迷之王國奧茲的故事，將會搬到PlayStation成為一個有趣的冒險遊戲。

故事內容

桃麗絲和愛犬多多被吹到奧茲國後，發現那裏原來是一個失去色彩和時間的國家，而那裏的公主奧茲瑪的靈魂不幸地變成了一塊飛石，令桃麗絲她們不能返回故鄉堪薩斯。桃麗絲現時的唯一辦法，就是令奧茲國回復色彩和時間，才再想方法讓她返回故鄉。





要制作魔法道具來拯救奧茲國

為了讓奧茲國回復本來樣子，桃麗絲需要制造出一些魔法道具；其玩法就有點類似《艾莉工作室》，她要到處收集制作道具的材料及所需配方才能造到道具。不過各位可能感到奇怪為什麼一位小女孩能造出道具來，這是因為她有一個魔法之壺「哥查」協助，只要將所需材料放入哥查中，它便會把材料混合成為魔法道具了。



道具的制作過程

1取得魔法道具配方

要制作魔法道具，當然要知道所需材料才能造到出來啦！可是怎樣才能得到那些制作配方呢？在這個陌生的地方，最好就是問問住在這裏的居民了，相信他們應該會知道一些調製方法的。



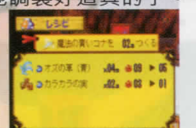
2收集材料

知道了調製的配方卻沒有材料又怎能造到道具出來呢？所以桃麗絲當得到配方後可到處找尋材料，而玩者要按着△鍵並四周移動，若她的頭上出現「！」便表示材料就在附近了。



3制作道具

配方和材料萬事俱備後，就可制作魔法道具了。桃麗絲只要將適當份量的材料放入魔法之壺哥查中，它便會替她調製好道具的了。



與奧茲國的人成為好朋友吧！

由於桃麗絲住在奧茲國中，有什麼問題也需要得到國家上的居民幫助才能使她盡快返回故鄉，所以不可小看與居民的溝通啊！因此當奧茲的時間回復正常後，便要多點與居民溝通增加他們的好感度，從而容易得到魔法道具配方和收集道具的資料，另外亦可跟他們交換道具的。

© TYO 1999

WWW.SOCCER
世界名隊網上大亂鬥

TEXT：帝劇JIMU所

PS
製造商：Happy？
售價：5800日圓
發售日：99年12月 容量：GD-ROM
SLG／2P

顧名思義便知道是一隻對應上網的遊戲，這是自《VirtuaStriker》決定推出後，第二個足球遊戲。玩家不單能由日本的Server隨機下載其他玩家的球隊來對戰，也可以育成自己的球隊放上網讓其他玩家下載作賽。但是玩者不可以隨意把自組球隊資料放上網，因為遊戲要求玩者先在「地域聯賽」擊敗電腦預設的球隊後才能晉升「WWW. League」聯賽，把資料放上。其後玩家便可與日本全國玩家組成的強隊爭奪網上最強球隊的殊榮。


◆多邊形處理是DC的強項，希望它正式推出時會更加好吧


◆「射射射！」旁述者會為你吶喊助威！


◆集訓時可以設定球員太倦的時候自動休息，不用玩家操心


◆替球隊來一個「Sharp醒Look」，打擊對手的銳氣！

進軍世界三步曲



◆如果和朋友一起玩，可共用密碼分享網上球隊資料


◆新球隊需要監督，監督需要你輸入屬性了


◆首先選擇自組球隊所在地域

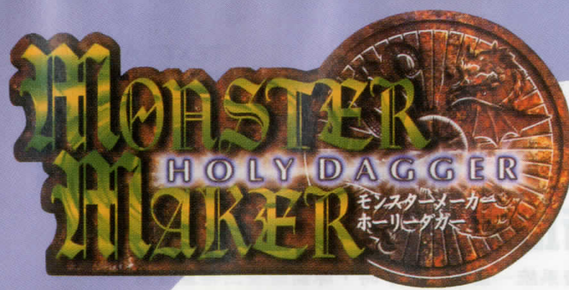
在遊戲中聯賽期間為的五月至十月，當玩家順利進入「WWW.League」後，首先會參加甲組「WWW.地域聯賽」，勝出的話便會進入「WWW.世界聯賽」，如果再滿足特定條件後更會進入「謎一樣的賽事」，裏面有很多額外的驚喜等着你去發掘！若不能勝出甲組地域聯賽的話便可能降班至乙組地域聯賽。但不用擔心，隊伍一旦進入網上聯賽後便不怕被踢出網外了。


◆在選擇地域中與電腦球隊作賽

◆勝出後便在「WWW.League」榜上有名了

即使你的主機沒有MODEM也不用擔心，因為這遊戲仍可一人進行。當然如果有MODEM的話就要試一試了，因為下載球隊資料只需幾秒，為你省錢。最後希望屆時日本方面仍容許香港用戶登記上網，讓我們大展拳腳吧！

© Happy？ 1999



TEXT：小璘

SS
製造商：NEC INTERCHANNEL
售價：6800日圓　發售日：預定夏季發售
容量：CD-ROM
SLG／MEM

SS最後一隻遊戲？

前言

「MONSTER MAKER」曾推出過CARD GAME及RPG等遊戲，而這系列就在今次將會在SS版中以SLG的形式推出，不知這會是SS最後的巨作呢？





■喜歡和平的艾奧斯王子



■艾奧斯的未婚妻瑪莉亞公主



■從少便和艾奧斯一起遊玩的麥達夫

故事簡介



兩位為了鍛鍊自己能力的祖拉利亞國的王子艾奧斯和他的堂兄麥達夫，便到了比高魯國的米路巴學藝。就在他們學藝途中，聽到艾奧斯之未婚妻瑪莉亞公主的瑪基奧尼亞國受到柯古的入侵，而情況亦十分危急，因此他們便立刻乘馬車回國準備協助瑪基奧尼亞國。而在艾奧斯他們回國的時候，突然有人前來攔截，那些人原來是要阻止他們回國並要把他們殺死，究竟這是怎麼的一回事呢？

CATCH AND LOST

此作的戰鬥版圖是3D畫面，所以本作就以此版圖的特色來設計出新的遊戲系統，就是不論作戰人物是敵方還是我方，全部也只可攻擊能觀察到的對手；因此當敵人躲藏在視線範圍以外的地方時，那名敵人便變成「LOST」狀態，我方就不能向他作出攻擊。由於「CATCH AND LOST」對勝負有很大的影響，固此視點將可360度自由變更，令玩者能發現躲藏中的敵人，這時他便變成了「CATCH」狀態，玩者可從而向他作出有所行動。



■攻擊完敵人便可逃走了

另外所有狀態為「CATCH」的人物也可以觀察他們的狀況，觀察敵方是會顯示出剩餘體力，而觀察同伴便會顯示攻擊力和所擁有的道具等狀況，所以玩者便可利用這些資料來決定戰鬥策略。

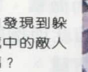
新加的遊戲系統

基本上所有新作除了有一般遊戲所擁有的系統外，還會加入新設計的系統令遊戲更新鮮。當然此作亦不例外，它將會加入了2種新的系統，它們分別是「COMMAND FRAME」和「CATCH AND LOST」。

COMMAND FRAME

一般戰棋型的遊戲玩法也是雙方輪流作出攻擊，雖然此作也是以這形式進行遊戲，但每個作戰人物的作戰回合數目也會依他們的能力而各有不同，這些數目由最少2次至最多6次；而遊戲亦不會限定作戰中的人物一定要移動完才能攻擊，令玩者在控制人物時能夠把敵人擊倒就可立刻離開，減低自己受敵人攻擊的機會。







■發現到躲藏中的敵人嗎？

© NEC INTERCHANNEL© 翔企劃

TEXT：小璘

PS
製造商：TAKARA
售價：未定　發售日：預定夏季發售
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
SLG／MEM

木偶之夢

將木偶師的夢想變成真實



■木偶師得到了一個有生命的木偶

神啊！如果可以令我創造的木偶有生命的話……

在某一年的平安夜，一位手工精堪的木偶師正為自己所創造出來的木偶困擾着，這不是因他造得不夠好，而是他一直也造不到他夢寐以求的木偶。木偶師就因為此事令他心力交瘁，終於捱不住了。就在快要失去知覺的一剎那，他用最後的一口氣向天禱告，祈求上天能賜予木偶生命，之後他便失去知覺了……

就在那時，天空中的一道光線正射向木偶的身上，它漸漸覺醒並成為一個活生生、能夠成長的木偶。木偶師在這13個月內，會把擁有生命的木偶養育成怎樣呢？

一年內要令木偶長成14歲真不容易啊！

上帝利用祂的力量使木偶得到生命，而木偶師就將會在這一年中把它養育成一個擁有性格的14歲木偶。就在這短短的13個月內，一個木偶便要由0歲長大成14歲，你能夠應付得來嗎？

0歲（12月25日—1月24日）

當木偶剛開始有生命時的年齡就只有0歲，它就像一般的嬰兒一樣，為了自己所需要的東西大吵大鬧，真的看少一會也不行。此時你可以多點陪伴它，跟它玩耍和看圖書，讓它能在快樂的生活中成長。0歲時的木偶是沒有性別的，是男是女將會按你怎樣對待它來決定；若想它成為男孩子的話，便將它養育得活潑活一點，若想它成為女孩子的話，便養育得溫順一點便行了。





■你想木偶成為男孩還是女孩呢？

5歲（1月25日—3月24日）

有了性別的木偶已長大成一個5歲的小孩，在這時候的它是最容易學壞的，所以一定要小心的照顧它才行。而又可能自己的學力不能再教導它，因此可能需要請家庭教師，不過要聘請教師也要錢的，所以木偶師一定要做一些兼職來賺錢。



■年紀還小的木偶出外遊玩時是很危險的！

14歲（3月25日—12月23日）

經過多個月的養育，木偶亦因為受過一些教育和遇到不少挫折而長大了不少，在此時的木偶將有6種不同型態，另外它的性格亦會表現在說話和思考方式上。在12月24日就是木偶自擁有生命的一年後了，木偶師和木偶的最終結局又是怎樣呢？

木偶的成長過程



© TAKARA CO.LTD 1999

TEXT：AMANDA

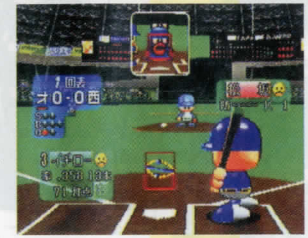
實況POWERFUL棒球'99開幕版

DC 製造商：KONAMI 發售日：99年7月2日
容量：CD-ROM 記憶：未定
SPT／1~2人／MEM／對應DUAL SHOCK（震動）／對應ANALOG CONTROLLER（震動）

齊心協力打棒球賽

序言

1999年日本棒球賽即將開幕，有鑑於此，KONAMI再度推出《實況POWERFUL棒球'99開幕版》，這遊戲是由大受好評的《實況POWERFUL棒球》N64版移植至PS中，除了擁有N64版的特點外，最大特點是加入了最新日本棒球員的名字，使遊戲真實程度大大提升。



■背景採用3D立體圖示，使遊戲更有立體感。

登錄選手比起以前增加了，野手共有18人，投手更達12人，由於不同選手有個別的球員狀態表示，因此玩者需要選擇適合的球員上場，以能增強球隊的效能，大大提高了比賽的戰略性。

公司會倒閉？

由於玩者在一間小公司內做事，若玩者長期不上班，公司是不會因此而倒閉的，但玩者必需要做完工作才有錢。

夠唔夠錢用？

由於玩者已出社會做事，不論增長技能又或是日常的生活費也需要錢，當金錢週轉不靈時，更可以去借錢，但會減低玩者的評價，必要時還去再工作增加收入吧！或者工作得越多，可以升級上做經理呢。

其他新增要素

加入了語音系統—當選擇選手時，球員會發出得意聲音。

強行換人—由於在比賽中，球員很多時會發生意外而受傷或狀態欠佳，電腦會自動要求玩者換人。

隱藏捕手—雙打時，由於兩名玩者同時進行遊戲，在投球時敵方往往能於捕手圖中預測球路，此功能可隱藏捕手，大大提高了遊戲的趣味性。

變化球表示—當使用變化球時，技球時會有表示所使用的變化球種類，適合對不善長變化球的玩者使用。

我大個仔啦

上集的《實況POWERFUL棒球》是以一名大學生身份打棒球，而今集就有點像延續篇，玩者是一名已成長了而出社會做事的棒球手，透過工作才有收入，方能學習各類形的技巧和經驗點數。







© 1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED

TEXT BY神皇

PLANE CRAZY

穿山過海的飛機仔！

PS 製造商：PROJECT 2 Interactive
售價：5800日圓 發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
RAC/1P/MEM/對應Dual Shock

相信賽車遊戲大多數讀者也有玩過，但賽飛機你們又試過未？大家快來試試吧，相信這遊戲定能令你們體驗到另一種速度的刺激感！

操作簡介

×	加速
△	減速
□	導彈
○	飛彈
L1	轉換視點

古靈精怪的賽道

遊戲裏設有多條不同性質和難度的賽道，有些要在火山中的洞穴裏作賽，另外有些又要在陝窄的水管中比賽，總之大家能在很多新奇有趣的賽道中遊玩，。而另一點大家應該注意的，在賽道上比賽時，會有很多分歧路出現，有些是捷徑，相反則會浪費時間行不必要的冤枉路，所以在遇到分歧路時各位要小心選擇啊！





遊戲玩法

這隻飛機競賽遊戲的玩法和一般的賽車遊戲差不多，而特別的地方是這遊戲加入了攻擊系統。當玩者看到在賽道上出現圓形的座標時，立即按□掣攻擊便能把建築物毀壞，除了可以阻礙從後而至的敵機外，或許會出現新的賽道。另外，當看見正前方有其他敵機時，便按○掣將它擊落，這樣一來玩者定能穩操勝券！





強化零件

在比賽勝出後，會根據玩者所獲得的名次而得到不同數目的獎金，玩者可用這些金錢替自己的飛機進行強化，從而增強勝出的機會。至於在遊戲中玩者共可將最高速度、起步速度、左右平衡度和上下平衡度這四種不同的零件進行強化，玩者應根據自己的技術來強化不同的零件，令控制時能更加得心應手。



©INNER WORKINGS LTD. 1997-1999

LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE

TEXT BY MS



PS
製造商：GAME ARTS
發售日：發售中
容量：CD-ROM
RPG MEM



鬼老版LUNAR

前言

《LUNAR》這個名字相信大家都不會感到陌生，它成為在MEGA CD版的名作後，在次世代中也曾出現過此作品的移植作，不過不知大家會否因為遊戲以日文表示的關係而感到失色呢？若是有的話，那麼此作絕對適合不懂日文的玩家，因為它終於推出英文版本。

STORY

在BURG村裏居住了一位年僅15歲的少年，他的名字叫ALEX，他除了與父母一起生活外，更與自少收養的同年齡少女LUNA一起生活，由於他非常仰慕四英雄之一DYNE，所以常渴望自己能寫下英雄事蹟的一天。

一天，他同樣地在崖邊拜祭DYNE，突然發生地震，並聽到從白龍之洞傳出一些怪聲，於是他連同LUNA和RAMUS一同前往白龍之洞查看，展開冒險之旅。





全英文配音

此遊戲除了着重故事之外，其最大的特色是擁有大量的動畫作陪襯，而且更有大量的配音，從而增加玩者投入感。在英文版中也不例外，它擁有全英文字幕和配音，最重要的連OPENING的主題歌也轉為英文，從此可見，廠商真的很有「心機」製作此遊戲呢！

遊戲系統

基本上此遊戲的系統並沒有作任何改變，只是操作上略為不同，過去以○掣作決定時，改為以×掣作決定，以×掣作取消時，則改為以○掣作取消，這全是為了適合外國人的口味而設，所以玩者必須要注意這點啊！







© 1992 GAME ARTS © 1996 KADOKAWA SHOTEN PUBLISHINGI GAME ARTS/ JAM © 1998 KADOKA WA SHOTEN PUBLISHINGI ESP/ GAME ARTS © 1999 WORKING DESIGNS

TEXT：歐陽明

PS
製造商：SHINY ENTERTAINMENT
發售日：發售中 容量：CD-ROM
記憶：2BLOCK
ETC/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

R/C STUNT COPTER



前言

《R/C STUNT COPTER》是一隻模擬搖控直升機的遊戲，遊戲以ANALOG控桿操控，所以必需使用DUAL SHOCK手掣才可進行遊戲，利用DUAL SHOCK的三百六十度控桿，模擬搖控直升機搖控的構思雖然很有趣，但是卻與真實的搖控有很大的分別，所以操控十分困難，玩者需要經過一段時間的練習後，才能掌握到基本飛行的技術，但是對喜歡直升機的朋友來說也會有一定的吸引力。



操作技巧

左控桿

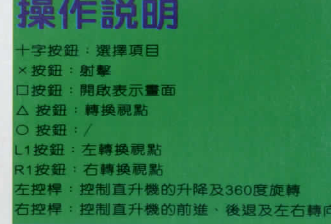
左控桿是控制直升機上升、下降及360度的方向旋轉，控制上升和下降是有一定的技巧，左控桿就有如氣車的油門，上方是踏油門令螺旋掌加速及使直升機上昇，所以如果要直升機保持高度，便要踏油門時保持固定的力度，換言之力度大多便會上升得太高，力度不夠便會下降，至於左右是控制直升機的360度旋轉，雖然旋轉可作轉向之用，但是要同時控制高度和轉向是一件不容易的事。

右控桿

右控桿是控制直升機的傾斜程度，上方是向前傾令直升機前進，下方則是向後傾令直升機後退，左及右後控制直升機的左或右的傾斜，雖然不是直接可令直升機轉向，但是也可使直升機在空中左或右滑行。







操作說明

十字按鈕：選擇項目
×按鈕：射擊
□按鈕：開啟表示畫面
△按鈕：轉換視點
○按鈕：/
L1按鈕：左轉換視點
R1按鈕：右轉換視點
左控桿：控制直升機的升降及360度旋轉
右控桿：控制直升機的前進、後退及左右轉向

©1999 SHINY ENTERTAINMENT,INC.ALL RIGHTS RESERVED

TEXT：無奈地面對恐龍的米奇

DINO CRISIS

另一個侏羅紀公園的故事



■應該已死的DR. KIRK竟然在極秘軍事設施中出現，這成為行動的首要目的。

PS	
生產商：CAPCOM	
售價：358港元	發售日：7月1日
容量：CD-ROM	記憶：——
AVG／MEM	

行動的目的——一個應該死去的學者

一份報告，一份由湯姆撰寫的報告，所寫的是關於一個應該不在人世的科學家的故事。

DR. KIRK是一位專門研究綠色能源的權威學者，可是向政府申請的研究撥款卻給否決，他的研究室也得面臨關閉的命運，而他更在三年前一次實驗中發生意外，從此行踪不明。一般相信，他經已在這次意外中死去。

然而，在一次調查某國機密軍事設施行動中，這個應該經已死去的人物卻重現人世，據説，他正領導一個非武器開發的研究部門，而那個部門的實驗將會在日內進行。

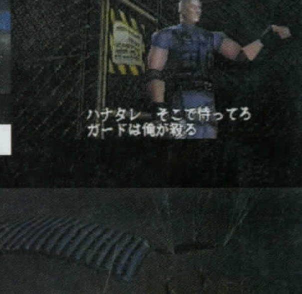
為甚麼DR. KIRK要借意外掩飾自己，消失於人世呢？這個國家要這綠色能源的研究成果來幹甚麼呢？DR. KIRK所進行的研究到底是甚麼呢？而掌管這個研究設施的又是甚麼人呢？四個特別行動部隊隊員就懷着這些疑問，以奪回DR. KIRK為目的，潛入這軍事設施……



行動的指揮——一個冷酷無情的軍人

這支特別行動部隊的成員組成，這次指揮行動的隊長GAIL是個精煉的戰士，敢於跑到最前線去殺敵。不過他的冷酷亦毫不留情的流露出來。在他的眼中，所有人都是初哥，假如哪個隊員未能達到要求，他便會毫不留情的棄之不顧，繼續以完成任務為目的進發。在行動的初期，一個隊員KUPA就因為未能及時趕到會合地點而被GAIL捨棄。

他們的行動首先要佔據設施內的保安控制室，將所有保安設施解除。看不起手下能力的GAIL一馬當先的去制服守衛室的的守衛，奇怪的是，當他們攻入設施時，守衛室卻沒有亮燈。



行動的誤算——一群意想不到的敵人

很快，他們便發現事態並不如想像中簡單。他們在守衛室旁發現一些戰鬥痕跡，血仍未冷、殘留在地上的彈殼仍然傳來溫熱的感覺。戰鬥是在不久之前發生，對手不知是誰，相信是這裏的守衛開槍的，不過，對手看來不把他們放在眼裏，從那個被撞破的鐵絲網便可以知道。另一具被發現倒在通往預備發電機路上的屍體就更被攔腰咬開，裏面的內臟都不知去向。

我們很快便知道對手是誰——在失散了的隊員KUPA眼前出現的，是一頭史前的巨獸——暴龍，牠一口便把KUPA啃掉。情況急轉直下，就連饒勇善戰的GAIL也在開動後備發電機的行動中失踪。而在特別行動隊唯一的女隊員，亦是今次故事的女主角——REGINA面前的，是頭兇殘的速龍，手上只有一支9mm自動手槍和小量急救藥物的REGINA怎樣才能逃出魔掌呢？

新系統——目的地指示

《DINO CRISIS》看上去雖然跟《BIO HAZARD》差不多，不過其實已作出很多改良，其中，地圖就作出了重要改良，它會顯示主角下一步要去的目的地，這令到被接觸《BIO》系遊戲的新玩家亦能清楚知道自己下一個目的地在哪裏，不致摸不着頭腦而在「閒逿」中給恐龍幹掉。

此外，畫面質素也作出了大幅改良，背景採用了多邊形模型，令到鏡頭角度更具彈性，而多邊形貼圖的效果也改善了不少，令到每個角色的樣子都可以清晰可見，增加玩者的投入感。此外，在《BIO》系列中的調合功能依然健在，玩者可以將不同的藥物混合起來，以產生新的藥物。

《遊戲誌》經已取得《DINO CRISIS》的攻略本版權，並且將與遊戲同步於7月1日推出。想知道《DINO CRISIS》的故事發展就不要錯過了。



■《DINO CRISIS》的3D模型貼圖經過大幅改良，即使近看也不致慘不忍睹。

3D人物設定公開！



DR. KIRK　RICK　GAIL　REGINA

© CAPCOM CO., LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

TEXT：AMI

協力：小璘、KOTARO　鳴謝：SNK ASIA LIMITED

考試的季節又來了，各位溫習了沒有？我當然準備好啦！因為考完試後便是暑假了，在這個出GAME的旺季當然會推出不少勁作，最近小女子又看中了不少即將推出的GAME，若不考好成績的話，又怎樣能夠要媽咪資助我買GAME的錢呢！(奸笑)

鐵拳CARD CHALLENGE



WS／TAB
發售商：BANDAI
發售日：預定6月發售
售價：3800日圓
期待度：☆☆1/2

© 1998 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
© BANDAI 19999

一向以格鬥遊戲為主的鐵拳，今次在WS版中將會以CARD GAME形式進行。玩者就是以自己所擁有的CARD向對手作出攻擊，而遊戲的模式就分ADVANTUE MODE、1人對戰和2人對戰。在ADVANTAGE MODE中，玩者就在限定的步數以內到達終點為之勝利，在途中可以取得戰鬥所需要的卡，而在每版的最後也要與敵人對戰才能過版。





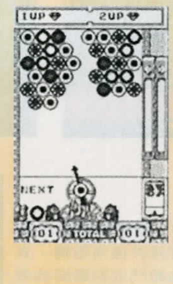
PUZZLE BUBBLE



WS／PUZ
發售商：SUNSOFT
發售日：7月1日
售價：3800日圓
期待度：☆☆☆☆☆

© SUNSOFT 1999
© TAITO CORP. 1999

是我最喜愛的泡泡龍喱！本作是之前在其他機種也推出過的射珠遊戲，玩法很簡單，只要把泡泡龍所控制着的發射器指向你想射的方向，並按下發射製，珠珠便會發射出來。而在畫面上有幾行不同圖案的珠珠，若連續3個或以上相同圖案的珠珠貼在一起便會消失；玩者在它們還未降到底線前把全部消滅便算勝利了。遊戲共分5個模式：一人遊玩模式、與朋友或電腦對戰模式、珠珠無限地降落下來直至玩到GAME OVER的模式、翻閱過去記錄的模式和OPTION，相信我一定會叫我的朋友一起玩對戰的。





樸克COLLECTION BOTTOM UP的樸克生活

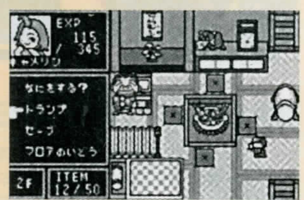




WS／TAB
發售商：BOTTOM UP
發售日：7月1日
售價：3980日圓
期待度：☆☆☆

© 1999 BOTTOM UP

日本人真的十分奇怪，什麼也可以用比賽來贏取獎品回來，就連遊戲也以此作為題材。在遊戲中玩者就要參加一個樸克大賽，與超過20位以上的對手作挑戰，勝利者就可以得到傢私作獎品。而樸克遊戲共分四種，有玩法跟「鋤大弟」一樣的「大富豪」、與「UNO」一樣玩法的「PAGE ONE」、21點的「BLACK JACK」和「POCKER」。各位為免費添置新傢私努力了！

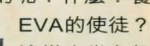


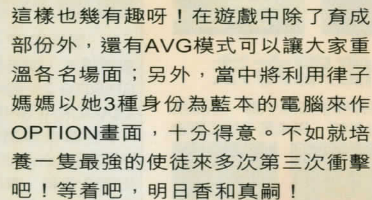
新世紀EVANGELION使徒育成

WS／SLG
發售商：BANDAI
發售日：預定7月發售
售價：3800日圓
期待度：☆☆☆☆

© 1997 GAINAX／PROJECT EVA・テレビ東京
© GAINAX／EVA製作委員會
© BANDAI 1999

最近養得太多小精靈也感到有點悶，究竟有什麼另類的生物可以養的呢？什麼？養EVA的使徒？這樣也幾有趣呀！在遊戲中除了育成部份外，還有AVG模式可以讓大家重溫各名場面；另外，當中將利用律子媽媽以她3種身份為藍本的電腦來作OPTION畫面，十分得意。不如就培養一隻最強的使徒來多次第三次衝擊吧！等着吧，明日香和真嗣！





POCKET FIGHTER (暫名)



WS／ACT
發售商：BANDAI
發售日：預定7月發售
售價：3800日圓
期待度：☆☆☆☆

© CAPCOM CO., LTD.
© BANDAI 1999

相信各位也有玩過Q版CAPCOM人物格鬥遊戲《POCKET FIGHTER》吧！現在此GAME將於WS中登場，遊戲的基本玩法和登場人物也和其他機種的版本一樣，不過當中將會加入新原素，就是在遊戲進行中玩者可以收集「GRAPHIC CARD」，這些卡總共約有300種，要集齊它們相信要靠各位的努力了。不知那些卡除了收集之外還有什麼用途呢？





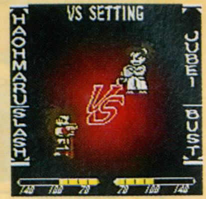
FIG/ 1～2P/ COLOR對應/
對應LINK CABLE
製造商：SNK
發售日：發售中(6月10日)
價格：3800日圓
容量：16 M

© SNK 1999

POCKET格鬥SERIES SAMURAI SPIRITS！2
在NEO GEO POCKET COLOR上真劍勝負！

NEO GEO POCKET《POCKET格鬥SERIES SAMURAI SPIRITS！》系列第二彈《SAMURAI SPIRITS！2》，是以去年推出的最新作《侍魂SAMURI SPIRITS 2～ASRA斬魔伝～》作為藍本，經過改良後製作而成。其中今集初次完全對應NEO GEO POCKET COLOR，令到畫面效果表現可以更COLORFUL，而且加入ASRA、八角泰山和CHARLOTTE三名首度參戰的角色，絕對是系列集一大成的遊戲版本，各位又豈能錯過呢？





基本操作方法

LEVER(控桿)	→	前進
	←	後退
	↖or↑or↗	跳躍
	↙or↓or↘	蹲下
	對手相反方向←(站立)or↙(蹲下)	防禦
A掣	輕攻擊(瞬間輸入)、重攻擊(持續輸入)、決定選項	
B掣	迴避、特殊攻擊(空中)、取消選項	
OPTION掣	遊戲暫停或重開	

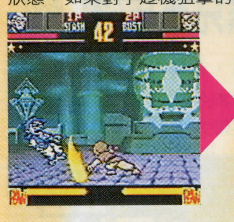
特殊操作

踏進	→→
縮進	←←
DASH攻擊 · 中段	踏進中A
DASH攻擊 · 下段	踏進中B
迴避踏進	迴避中→→
迴避縮進	迴避中←←
突飛(推倒對手)	近敵時→+A(持續輸入)
引張(拉倒對手)	近敵時←+A(持續輸入)
受身	DOWN倒地着地前A or B
移動起上 前轉	DOWN倒地時→
移動起上 後轉	DOWN倒地時←
起上攻擊	倒地中起身時A(中段) or B(下段)
怒爆發	AB同按(一回合一次)
一閃	怒爆發中AB同按
秘奧義	怒MAXIMUM時←→↓+A
S.C.S.發動 · 攻擊型	←+B
S.C.S.發動 · 彈返型	對手攻擊擊中前一瞬→+B同按(對上 · 中段)
	↓or↘+B同按(對下段)
S.C.S.	S.C.S.發動後A · A · A or A · B · B or B · B · B

系統解析

受身

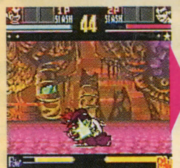
受到對手攻擊擊飛後，角色着地前一刻受身回復的DOWN迴避系統。雖然具有一定實用價值，可是也同樣存在不少缺點，其中受身時角色是處於無防備狀態，如果對手趁機狙擊的話，情況就會非常危險。

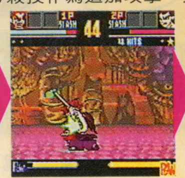


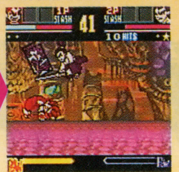


S.C.S.(SAMURAI COMBINATION SYSTEM)

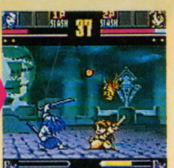
與前作「連續斬」系統最不同的地方，就是將發動形態衍生成為攻擊型和彈返型兩種。其中攻擊型是承襲前作「連續斬進入」，透過S.C.S.發動狀態來作出連續攻擊，而彈返型則是以當身的形態來發動反擊，所以除了攻擊發動方式以外，攻擊型和彈返型形式基本是相同。至於S.C.S.組合方面共可以分為「A · A · A」、「A · B · B」和「B · B · B」三種，最值得留意是「B · B · B」能令對手垂直浮空，也可CANCEL連續斬中最後一段，以通常技或必殺技作為追加攻擊，是為實用性最高的一組。







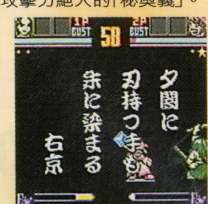




怒GAUGE SYSTEM

怒GAUGE是以被對手攻擊或擋格對手攻擊來增加，而當體力餘下四分之一時，所增加的怒GAUGE量則是原來的兩倍。在怒MAXIMUM狀態時，除了整體的攻擊力上昇之外，更可使用攻擊力絕大的「秘奧義」。



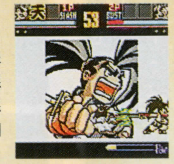


怒爆發

持有怒GAUGE狀態時所使用的特殊系統，當怒爆發發動後，怒GAUGE會變為TIME BAR，在能源消耗怠盡前，除了能持有怒MAXIMUM狀態相同的效果外，攻擊力上昇比率更高於通常的怒MAXIMUM狀態。至於以怒MAXIMUM狀態發動的怒爆發，持續的時間亦會增長，但使用秘奧義時怒GAUGE量則會損耗。

一閃

怒爆發狀態中的專用特殊攻擊，使用時會損耗一定怒GAUGE量，其中怒爆發後的怒GAUGE能量越多，攻擊力亦會相對越強，而怒爆發狀態完結後，怒GAUGE便會完全消失，一切關於怒GAUGE系統均會強制中斷，直至到下一場戰鬥開始時才會自動回復。



育成CARD BATTLE

「GRAPHIC CARD」是《SAMURAI SPIRITS！2》中全新導入的道具元素，主要透過進行遊戲或對戰時，達到一定條件後所取得，其中包含新必殺技和追加特殊能力等要素，作為增加戰鬥或對戰時的優勢。此外，玩者更可以利用通訊LINK CABLE，與朋友在「COLLECTION MODE」中交換持有的GRAPHIC CARD，以集齊全部GRAPHIC CARD為目標。

追加情報

既然前作中的隱藏人物「色」已經順理成章變為基本角色，究竟取而代之本作的新隱藏人物又會是誰？這個大家不用瞎猜，其實本作的隱藏角色就是LAST BOSS「壞帝YUGA」！







壞帝YUGA使用方法

在角色選擇畫面中，將游標移往黑子處，然後按着B掣迴避控桿三至四次，成功的話，原來黑子的位置會由壞帝YUGA所取代。不過需要緊記，一定要待按A掣決定後，才可放開早前已按着的B掣，則否只會變回黑子。



壞帝YUGA技表

修羅(第一形態)

必殺技	
穿孔(ヴェーダカ)	↓↘→+A
障害(ローダ)	→↓↘+A
陀羅尼(ダラニ)	↓↙←+B
奈落(ナラカ)	近敵時→↓↘+B
剎那(クシャナ)	↓↙←+A
秘奧義	
殺人的(ヴィシャサナ)	怒MAXIMUM近敵時←→↓+A

羅刹(第二形態)

必殺技	
膿之流(プーヤヴァーハ)	↓↘→+A(瞬間或持續輸入)
劍葉樹之森(アシパトラヴァナ)	跳躍中↘→+A(瞬間或持續輸入)
閼伽(アルガ)	↓↙←+B
灼熱之瓶(タプタクンバ)	→↓↘+A(瞬間或持續輸入)
大炎(マハージュヴァーラ)	↓↙←+A(瞬間或持續輸入)
釘拔(サンダンシャ)	近敵時→↓↘+B
慈悲(カルナー)	怒MAXIMUM近敵時→←↓→+B
秘奧義	
血之井戸(ルディラーンダ)	怒MAXIMUM近敵時←→↓+A

體驗報告

對比前作，今集進步之處着實很大，或許是《侍魂SAMURI SPIRITS 2～ASRA斬魔伝～》較《SAMURAI SPIRITS～天草降臨～》更適合移植至NEO GEO POCKET之上吧！其中「秘奧義」與「一閃」等大逼力演出完全保留，畫面及表現效果更為豐富，加上簡單的操作和GRAPHIC CARD育成對戰要素，是繼《KING OF FIGHTERS R-2》之後又一傑出的作品！





FIG／1～2P／COLOR對應
／對應LINK CABLE
※Dreamcast連接
製造商：SNK
發售日：發售中（3月19日）
價格：4500日圓 容量：16 M

© SNK 1999

POCKET 格鬥 SERIES KING OF FIGHTERS R-2



雖然NEO GEO POCKET《KING OF FIGHTERS R-2》已經推出了好一段日子，但是能夠集齊全部隱藏角色的玩者到底又有幾人呢？誠而有見及此，我們今期會特地為大家詳細說明全部隱藏角色出現條件、使用方法，以及亂入角色出現率，至於可不可以幫到大家集齊全部隱藏角色，這個就要看看閣下的造化！



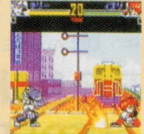
隱藏角色出現條件及使用方法

STEP 1 完成（ALL CLEAR）"K.O.F. MODE"一次後，再次進行遊戲時，出現亂入隱藏角色
STEP 2 擊倒亂入隱藏角色及完成遊戲（ALL CLEAR）
STEP 3 自由選擇隱藏角色使用

TEAM 編成及亂入角色一覽表

完成（ALL CLEAR）「K.O.F. MODE」一次之後，電腦就會依據從以下九個特定PATTERN出現率，任擇其一進行，同時也會於PATTERN之內順序或隨機選出隊伍。雖然流程中亂入角色基本共有三次出現機會，可是在實際情況下只會出現兩個（出現率為二分之一），而且首名亂入角色登場以後，更會由另外一名補上，所以玩者若運氣佳的話，進行遊戲一次就可以遇上兩名亂入角色。





"K.O.F. MODE" 流程

VS第一戰 亂入20%
VS第二戰 亂入50%
VS第三戰 亂入70%
VS第四戰
VS第五戰（OROCHI TEAM）
BOOS戰（OMEGA RUGAL）

出現率	TEAM名	MEMBER 1	MEMBER 2	MEMBER 3
21%（PATTERN 1）	草薙流TEAM	京	柴舟	真吾
	真SOUTH TOWN TEAM	TERRY	RYO	舞
	超HEROINE TEAM	由里	ATHENA	香澄
	OROCHI TEAM	社	SHERMIE	CHRIS
	亂入角色	庵	'95京	/
11%（PATTERN 2）	IDOL TEAM	ATHENA	由里	LEONA
	兄貴TEAM	TERRY	RYO	社
	子供TEAM	真吾	CHRIS	香澄
	親父右派右派TEAM	舞	柴舟	SHERMIE
	亂入角色	京	裏TERRY	/
11%（PATTERN 3）	超「龍虎之拳」TEAM	由里	RYO	香澄
	賜日TEAM	社	真吾	CHRIS
	「R-1」IDOL TEAM	ATHENA	SHERMIE	舞
	背面空模樣TEAM	京	TERRY	庵
	亂入角色	柴舟	裏RYO	/
11%（PATTERN 4）	PHEROMONE TEAM	LEONA	SHERMIE	舞
	淘氣TEAM	由里	CHRIS	真吾
	SNK HERO TEAM	京	TERRY	RYO
	主役繼承TEAM	柴舟	ATHENA	庵
	亂入角色	社	裏舞	/
11%（PATTERN 5）	草薙流TEAM	京	柴舟	真吾
	真SOUTH TOWN TEAM	TERRY	RYO	舞
	超HEROINE TEAM	由里	ATHENA	香澄

出現率	TEAM名	MEMBER 1	MEMBER 2	MEMBER 3
	OROCHI TEAM	社	SHERMIE	CHRIS
	亂入角色	裏由里	LEONA	/
11%（PATTERN 6）	IDOL TEAM	ATHENA	由里	LEONA
	兄貴TEAM	TERRY	RYO	社
	子供TEAM	真吾	CHRIS	香澄
	親父右派右派TEAM	舞	柴舟	SHERMIE
	亂入角色	OROCHI CHRIS	庵	/
11%（PATTERN 7）	超「龍虎之拳」TEAM	由里	RYO	香澄
	賜日TEAM	社	真吾	CHRIS
	「R-1」IDOL TEAM	ATHENA	SHERMIE	舞
	背面空模樣TEAM	京	TERRY	庵
	亂入角色	OROCHI SHERMIE	LEONA	/
11%（PATTERN 8）	PHEROMONE TEAM	LEONA	SHERMIE	舞
	淘氣TEAM	由里	CHRIS	真吾
	SNK HERO TEAM	京	TERRY	RYO
	主役繼承TEAM	柴舟	ATHENA	庵
	亂入角色	OROCHI社	香澄	/
2%（PATTERN 9）	IDOL TEAM	ATHENA	由里	LEONA
	兄貴TEAM	TERRY	RYO	社
	子供TEAM	真吾	CHRIS	香澄
	親父右派右派TEAM	舞	柴舟	SHERMIE
	亂入角色	OMEGA RUGAL	京	/

隱藏角色技表

'95草薙 京（KYO KUSANAGI）

通常投	
釟鐵	近敵時←or→+A（持續輸入）
一剎背負投	近敵時←or→+B（持續輸入）
特殊技	
外式・轟斧 陽	→+B
外式・奈落落	跳躍中↓+A（持續輸入）
八拾八式	↘+B（持續輸入）
必殺技	
百八式・闇拂（'95版）	↓↘→+A（瞬間或持續輸入）
百式・鬼燒（'95版）	→↓↘+A（瞬間或持續輸入）
百壹式・朧車（'95版）	←↓↙+B（瞬間或持續輸入）
七拾五式 改	↓↘→+B・B（瞬間或持續輸入）
貳百拾貳式・琴月 陽	→↘↓↙←+B（瞬間或持續輸入）
超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A（瞬間或持續輸入）

裏・不知火 舞（MAI SHIRANUI）

通常投	
不知火剛臨	近敵時←or→+A（持續輸入）
風車崩	近敵時←or→+B（持續輸入）
夢櫻	空中近敵時↑以外+A or B（持續輸入）
特殊技	
紅鶴之舞	↘+B
黑燕之舞	→+B
大輪風車落	跳躍中↓+A
必殺技	
花蝶扇	↓↘→+A（瞬間或持續輸入）
龍炎舞	↓↙←+A（瞬間或持續輸入）
必殺忍蜂	←↙↓↘→+B（瞬間或持續輸入）
飛鼯之舞	↓儲↑+A（瞬間或持續輸入後攻擊）
跳躍中	↓↙←+A（瞬間或持續輸入）
小夜千鳥	↓↙←+B（瞬間或持續輸入）
超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B（瞬間或持續輸入）
花嵐	↓↘→↓↘→+A（瞬間或持續輸入）

荒狂電光之SHERMIE

通常投	
爆雷	近敵時←or→+A（持續輸入）
遠雷	近敵時←or→+B（持續輸入）
特殊技	
鉤雷	→+B
必殺技	
八咫薙之鞭	↓↙←+A（瞬間或持續輸入）
斜日之踊	↓↙←+B（瞬間或持續輸入）
無月之雷雲	←↙↓↘→+A or B（瞬間或持續輸入）
雷神之杖	跳躍中↓↘→+B（瞬間或持續輸入）
超必殺技	
宿命・幻影・震死	↓↘→↓↘→+B（瞬間或持續輸入）
暗黑雷光拳	↓↘→↓↘→+A（瞬間或持續輸入）

裏・TERRY BOGARD

通常投	
GRASPING UPPER	近敵時←or→+A（持續輸入）
BUSTER THROW	近敵時←or→+B（持續輸入）
特殊技	
BACK KNUCKLE	→+A
RISING UPPER	↘+A（持續輸入）
必殺技	
POWER WAVE（'95版）	↓↘→+A（瞬間或持續輸入）
BURN KNUCKLE	↓↙←+A（瞬間或持續輸入）
CRACK SHOT	↓↙←+B（瞬間或持續輸入）
RISING TACKLE	↓儲↑+A（瞬間或持續輸入）
FIRE KICK	←↙↓↘→+B（瞬間或持續輸入）
超必殺技	
POWER GEYSER	↓↙←↙→+A（瞬間或持續輸入）

裏・坂崎 由里（YURI SAKAZAKI）

通常投	
鬼張手	近敵時←or→+A（持續輸入）
SILENT投	近敵時←or→+B（持續輸入）
燕落	空中近敵時↑以外+A or B（持續輸入）
特殊技	
燕翼	→+B
必殺技	
虎煌拳（'95版）	↓↘→+A（瞬間或持續輸入）
雷煌拳（'95版）	↓↘→+B（瞬間或持續輸入）
碎破	↓↙←+A（瞬間或持續輸入）
百烈耳光	→↘↓↙←+B（瞬間或持續輸入）
超必殺技	
飛燕鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←+B（瞬間或持續輸入）
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A（瞬間或持續輸入）
滅鬼斬空牙（芯！超UPPER）	↓↘→↓↘→+A（瞬間或持續輸入）

控火之CHRIS

通常投	
地之罰	近敵時←or→+A（持續輸入）
天之罪	近敵時←or→+B（持續輸入）
特殊技	
無用之斧	→+A
受刑之鬼	→+B
截斷之琴	↘+B
必殺技	
屠鏡之炎	↓↙←+A（瞬間或持續輸入）
摘月之炎	→↓↘+A（瞬間或持續輸入）
咬四肢之炎	近敵時←↙↓↘→+B（瞬間或持續輸入）
射太陽之炎	↓↘→+A（瞬間或持續輸入）
超必殺技	
拂大地之業果	↓↘→↓↘→+A（瞬間或持續輸入）
暗黑大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A（瞬間或持續輸入）

裏・坂崎 獠（RYO SAKAZAKI）

通常投	
谷落	近敵時←or→+A（瞬間或持續輸入）
巴投	近敵時←or→+B（瞬間或持續輸入）
特殊技	
冰柱割	→+A
必殺技	
虎煌拳（'95版）	↓↘→+A（瞬間或持續輸入）
空中虎煌拳（'95版）	跳躍中↓↘→+A（瞬間或持續輸入）
虎砲	→↓↘+A（瞬間或持續輸入）
暫烈拳（'95版）	→←→+A（瞬間或持續輸入）
飛燕疾風腳	→↘↓↙←+B（瞬間或持續輸入）
超必殺技	
龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+A（瞬間或持續輸入）
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A（瞬間或持續輸入）

乾枯大地之社（七枷 社YASHIRO NANAKASE）

通常投	
縛	近敵時←or→+A（持續輸入）
幕	近敵時←or→+B（持續輸入）
特殊技	
朔	→+A
鉽	→+B
必殺技	
哽大地	近敵時→↘↓↙←→+A（瞬間或持續輸入）
淬大地	近敵時←↙↓↘→+A（瞬間或持續輸入）
踊大地	←↙↓↘→+B（瞬間或持續輸入）
挫大地	↓↙←+A（瞬間或持續輸入）
超必殺技	
荒大地	↓↘→↓↘→+B（瞬間或持續輸入）
吼大地	↓↘→↓↘→+A（瞬間或持續輸入，可按着掣儲擊）
暗黑地獄極樂落	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A（瞬間或持續輸入）

OMEGA RUGAL

通常投	
SCORPION DEATH LOCK	近敵時←or→+A（持續輸入）
SCORPION BLOW	近敵時←or→+B（持續輸入）
特殊技	
DOUBLE TONOHAWK	→+B
必殺技	
DARK GENOSIDE	→↓↘+B（瞬間或持續輸入）
DARK BARRIER（BOSS版）	↓↘→+B（瞬間或持續輸入）
GRAVITY SMASH（地上）	↓↘→+A（瞬間或持續輸入，可按着掣儲擊）
GRAVITY SMASH（空中）	跳躍中↓↘→+A（瞬間或持續輸入，可按着掣儲擊）
VANISHING FLASH	→↘↓↙←+A（瞬間或持續輸入）
超必殺技	
GIGANTIC PRESSER	↓↘→↘↓↙←+A（瞬間或持續輸入）
DESTRUCTION OMEGA	↓↘→↓↘→+B（瞬間或持續輸入）
RUGAL EXCUSION	↓↘→↓↘→+A（瞬間或持續輸入）



FIG/ 1～2P/ COLOR對應/ 對應LINK CABLE
製造商：SNK
發售日：發售中(5月27日)
價格：3800日圓
容量：16 M

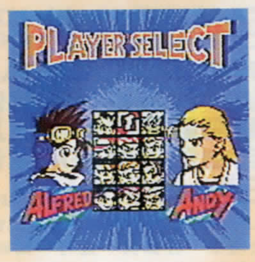
© SNK 1999

POCKET 格鬥 SERIES 餓狼傳說 FIRST CONTACT



既然《餓狼傳說FIRST CONTACT》是以NEO GEO《REAL BOUT餓狼伝説2～THE NEWCOMERS～》作為藍本，那麼原版中與隱藏角色「ALFRED」(PlayStation《REAL BOUT餓狼伝説SPECIAL DOMINATED MIND》原創角色)對戰的BONUS GAME應該也理所當然保留下來！然而，大家又知不知道，其實《餓狼傳說FIRST CONTACT》中也可以使用隱藏角色ALFRED呢？以下就讓我們為大家介紹一下BONUS GAME的出現條件，以及ALFRED的使用方法！







ALFRED 技表

投技

SONIC WING	近敵時←or→+重攻擊

特殊技

FOKKER	空中↓+B
F. STEP KICK	→+B
B. STEP KICK	←+B

必殺技

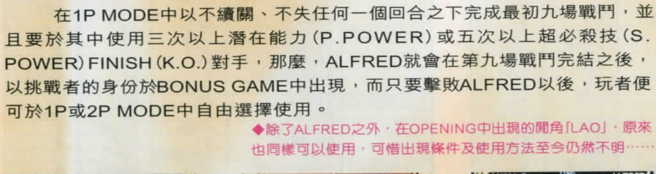
CRITICAL WING	↓←+A or重攻擊
AUGMENTER WING	↓→+A
DIVER JEANS	↓→+B
MAY DAY MAY DAY	↓←+B · B連打
S. TOL	→↑+B

超必殺技

SHOCK STOL	↓←+AB同按

潛在能力

WAVE RIDER	↓←↓→+A



BONUS GAME 出現條件及 ALFRED 使用方法

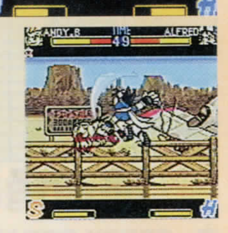
在1P MODE中以不續關、不失任何一個回合之下完成最初九場戰鬥，並且要於其中使用三次以上潛在能力(P.POWER)或五次以上超必殺技(S. POWER)FINISH(K.O.)對手，那麼，ALFRED就會在第九場戰鬥完結之後，以挑戰者的身份於BONUS GAME中出現，而只要擊敗ALFRED以後，玩者便可於1P或2P MODE中自由選擇使用。

◆除了ALFRED之外，在OPENING中出現的鬧角「LAO」，原來也同樣可以使用，可惜出現條件及使用方法至今仍然不明……











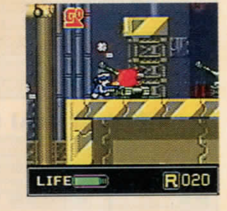
ACT/ COLOR對應
製造商：SNK
發售日：發售中(5月27日)
價格：3800日圓
容量：16 M

© SNK 1999

METAL SLUG 1ST MISSION

在上期《遊戲誌》中，我們已經為大家闡述過《METAL SLUG 1ST MISSION》的遊戲內容，至於今次我們則會公開遊戲中的各項隱藏模式、要素及路線，希望可以幫到各位過關斬將吧！







隱藏 LIST



內容	效果	發生條件
追加S-COUNTINUE MODE	保留完成全部版面的階段重新開始	完成全部版面
使用笠本英里	PLAYER SELECT中追加女性角色選擇	完成全部版面
晉級*「大魔王」階段	體力不減和不設武器彈數制限	在VERY HARD難易度中晉級至最高位「大魔王」階段

※通常只晉級至「元帥」階段為止



隱藏通道及其他要素

內容	效果	發生條件
在「戰鬥都市STAGE」中發現隱藏通道的話，就可以直接通往「地下水道STAGE」繞過「輸送列車追跡STAGE」及「前線基地侵入STAGE」	(迴避兩次敵BOSS戰鬥)	發現「戰鬥都市STAGE」中的隱藏通道
在「前線基地發見STAGE」中發現隱藏通道的話，就可以直接通往「前線基地侵入STAGE」	繞過「強行脱出STAGE」至「輸送列車追跡STAGE」一段路程(迴避一次敵BOSS戰鬥)	發現「前線基地發見STAGE」中的隱藏通道
在「要塞STAGE」中發現隱藏通道的話，就可以直接通往「強行突破STAGE」	繞過「廢棄兵器置場STAGE」(迴避一次敵BOSS戰鬥)	發現「要塞STAGE」中的隱藏通道
利用敵人通往通常跳躍踏足不到的位置	到達平常踏足不到的通道中取得ITEM	跳往敵人頭上，然後再次使用跳躍




GP樂園

動畫新聞組

TEXT：
天下一之無責任男

在宇宙之海中流浪的海盜

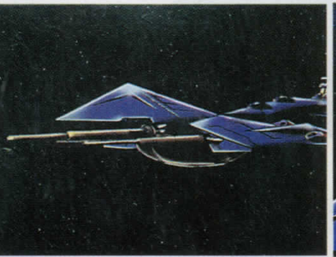
夏羅古SAGA 尼比露之環～賴恩之黃金～ 第三話

© 1999松本零士・新潮社/ BANDAI VISIAL・81 PRODUCE

共6話的《夏羅古SAGA 尼比露之環～賴恩之黃金～》到了現在，已經是第三話了，故事之中的謎亦開始慢慢的露出端倪，然而，這些謎令夏羅古及「愛干達號」上的人員陷入一個深淵之中……

第三話的故事主要是描述在宇宙之中，「愛干達號」受到神秘的艦隊攻擊，另一方面，夏羅古及他的船員又被吸進一個黑色域星之上，在那裏，眾人遇上了一名叫「美鳴」的女子，依她所説，在大宇宙之中，有着一族的魔女，這族人便是「尼比露族」，從「美鳴」口中，羅古等人知道了眾神和「尼比露族」的關係，亦知道了「美鳴」等人的悲慘遭遇，然而，這次「美鳴」的出現，又意味着有甚麼事要發生呢？究竟在大宇宙之中發生着甚麼事情呢？似乎，在大宇宙之中將會展開一場驚天地，泣鬼神的大戰……

在《夏羅古SAGA 尼比露之環～賴恩之黃金～》的第三話之中，大家可以欣賞到在松本零士世界之中的壯大艦戰，而且，新人物「美鳴」的出現，使故事進入另一個新的階段。



◆在愛干達號背後突然出現的戰艦。

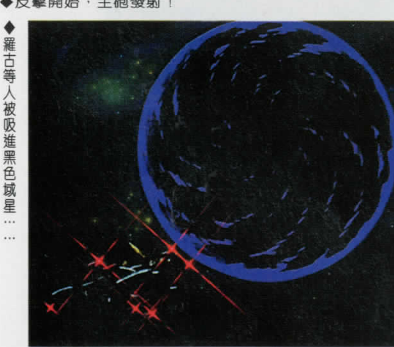


◆愛干達號受到攻擊。



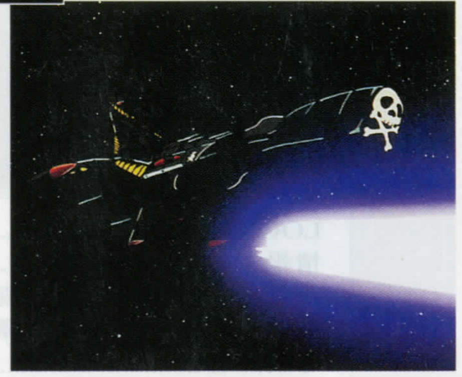
◆反擊開始，主砲發射！

◆愛干達號正在收集神秘戰艦的碎片。



◆羅古等人被吸進黑色域星……





◆愛干達號的死期！？

◆黑色域色上竟然有6億5千萬年前的化石……



◆黑色域星突然發生爆炸！



◆美鳴向眾人講述眾神和她們一族的故事。

資料提供：石丸鐳射影碟中心（地址：香港糖街15-23號，銅鑼灣中心商場305室，接受訂購影碟、CD、影帶，另備有大量二手動畫影碟出售）

機動戰士 第08MS小隊
SPECIAL OVA「LAST RESORT」

© 1999創通AGENCY・SUNRISE

大家還記得在第11話的《機動戰士 第08MS小隊》之中，在激戰之後，男女主角「施羅」和「安娜」亦消失得無影無蹤，而這次推出的特別版OVA便是以「施羅」的隊友「米基路」和「琪琪」一同前往尋找「施羅」(不論是生是死也好)的故事。

在這段故事之中，大家可不要待可以看到怎樣的激烈戰鬥，其實，在這次的故事之中，主角已經由「米基路」和「琪琪」取代了，而在他們旅程之中，他遇上了一部機械人，而在機上寫上了「法拉蘭根醫生」的名字，而且，在一個晚上，他倆更被一群身穿自護軍軍服的少年襲擊……

原來，這群少年是自護軍在徵兵時徵收的少年部隊……更令人感到謎惑的，便是在「法拉蘭根醫生」那裏，有一名受到重創的人，他全身被紗布包着，只聽到他説着「安娜」的名字……

究竟「施羅」和「安娜」是否尚在人間呢？而那名受到重傷的人又是誰呢？一切便要留待「LSAT RESORT」推出時才能分曉。



◆DATA◆
推出日期：1999年7月25日
片長：30分鐘
售價：4668日圓(CLV)

救急戰隊GO GO FIVE
激突！新的超戰士

© 1999朝日電視台・東映・東映VIDEO

近這4年來，東映VIDEO也有製作前後兩隊戰隊合演的原創作品，而且亦有一定的支持者，因為這個原因，今年東映VIDEO又有新的「攪作」了，而且這次的更加可以說是一次重大的嘗試，因為這次將會推出的便是現在仍在上演的特攝作品《救急戰隊GO GO FIVE》。

今次《救急戰隊GO GO FIVE》的SPECIAL VIDEO的標題是「激突！新的超戰士」，在作品之中，除了會有未曾出場的怪獸出現之外，亦會有新的戰士出現，她便是在TV版之中由「宮村優子」飾演的早瀨京子。

「激突！新的超戰士」的故事內容大致講述突然有兩個光球跌進地球，一個是魔獸王戈摩亞，而另一個則是獸魔獵人捷古，二人的戰鬥異常激烈，令地球的人類受到很大的影響，而「GO GO FIVE」則在努力的救助被害的人們；另一方面，捷古受到早瀨京子的説話影響，開始想到有關真正的正義的真諦……

在魔獸王戈摩亞那邊廂，他藉着妖魔一族的協助，增加了力量，終於，捷古使盡全力也不敵，在垂死的一刻，他將力量傳給一直也信任正義、裝甲的京子，使她得到變身的能力，結果，京子的戰鬥會是怎樣的呢？GO GO FIVE的隊員的命運又會是如何呢？



◆DATA◆
原作：八手三郎
監製：太田賢司/ 日笠 淳(朝日電視台)/ 加藤和夫(東映)
劇本：武上純希
攝影：大沢信吾
監督：渡邊勝也
燈光：才木勝
音樂：渡邊俊幸
製作：朝日電視台/ 東映/ 東映VIDEO
推出日期：1999年8月6日
片長：40分鐘(CLV)
售價：4700日圓

TEXT:J.J

遊戲改編漫畫最新戰況

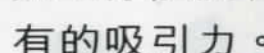
近日除了玉皇朝一系列新推出的原創漫畫成為本地漫畫市場的話題外，遊戲改編漫畫仍然是本地漫畫的主流之一，加上近日不少作品快將完結，亦有不少新作登場，似乎又是時候來看看現時本地的遊戲漫畫了。



舊世代的重生 VS 新一代之衝擊

街頭霸王 EX2 VS 街霸 III 3rd STRIKE

許景琛自從與李中興一起離開玉皇朝自組新公司「天行社」後，其首個作品仍是最拿手的「街霸」，今次「街頭霸王EX2」的故事基本上可算是繼承自「街頭霸王III」第115期，講述豪鬼及KEN等人來到西方皇城，然而天空出現的異象將世上所有強者的力量產生變異，原本天下無敵的KEN被降變成中級強者，力量層次亦從七色鬥氣改為以九大行星為名之「九極戰氣」，加上赤龍及春麗的再度登場，所以仍然相當有的吸引力。



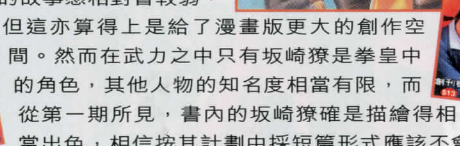


在鄺彬強與邱福龍筆下重生的「街霸III 3rd STRIKE」，不論在人物造型及故事方面都給人耳目一新的感覺；在較接近原設定的人物背景下，KEN是身家百億的財團主席，而春麗則是中國的高級刑事，而所有人物則以波動力量．世高力量分為正邪兩派，加上同時擁有兩種力量的豪鬼，雖然感覺上有點復古，但對於已看了多年景琛派街霸的讀者來說，亦有着一定的新鮮感，而且暫時所見其畫功相當有心機，作為街霸迷值得一看。

武力

剛剛創刊的「武力」，改編自SNK同名格鬥遊戲，雖說「武力」的故事發生在「拳皇」10年之後，但在原設定下「武力」的故事感相對會較弱，但這亦算得上是給了漫畫版更大的創作空間。然而在武力之中只有坂崎獠是拳皇中的角色，其他人物的知名度相當有限，而從第一期所見，書內的坂崎獠確是描繪得相當出色，相信按其計劃中採短篇形式應該不會有太大問題。





鐵拳 3

故事已接近尾聲的「鐵拳3」，經過魔鬼形態下的三島一八與鬥神鬥個同歸於盡後，三島平八已成為地上最強的人，餘下的強者如何合力將他收拾？







拳皇 '98

怒加因真吾的出現而成為「無敵戰體」，但真吾亦因天意安排他回到94年，被怒加逼他啟發出「大宇宙力量」「真念一直線」，終於將怒加的「怒意無限強」擊破，變成再沒有任何力量的普通人，而眾人亦在真吾的請求下放了怒加一條生路，然而這並不代表一切已經結束，隨着八神庵的重生，草薙京等人的戰鬥仍會繼續下去，但鄺氏年代的拳皇漫畫就到此暫告一段落了……



漫畫出版時間表

日期	書名	期數	出版商
6/17	超人帝拿超百科	15	玉皇朝
	三一萬能俠	1	玉皇朝
	Hunter×Hunter	5	文傳
	Piku Piku仙太郎	14	文傳
	眺望未來的晴空(再發行)	5~6	文傳
6/18	英雄本色(普通版)	10	玉皇朝
	英雄本色(特別版)	10	玉皇朝
	浪客行	8	天下
6/19	神風	2	天下
	3×3 EYES	31	天下
6/21	愛生事家庭	21	玉皇朝
6/23	EATMAN	4	玉皇朝
6/24	超人帝拿超百科	16	玉皇朝
	惡魔的新娘	9	玉皇朝
6/25	頭文字D	5	玉皇朝
	天魔．惡使	7	天下
	眺望未來的晴空	7	文傳
	雪櫃裏的風波	3	文傳
6/26	偽術真相	13	玉皇朝
	搞怪家庭	8	玉皇朝
	I'S	10	天下
	封神演義	14	天下
	通靈王	3	天下
	午後3時之魔法	4(完)	天下
	犬木驚嚇讀物	7	文傳
	薔薇特工隊	13	文傳
6/29	白領拳手太郎	5	玉皇朝
6/30	企鵝先生	8	玉皇朝
	RED	1	天下
	好好先生	25	天下
	霎時感覺	13	天下



COMICS ZONE 日本篇

有關《GUNDAM》的漫畫，可說是多得數之不盡，不過以《新機動戰記GUNDAM W》為題材的漫畫卻特別多，而最近推出的「新機動戰記GUNDAM W BLIND TARGET」以是一個最好的例子。今期所介紹的就是在POCKE SERIES中的《GUNDAM W》漫畫，它除了剛才所提及過的漫畫外(即BLIND TARGET)，在較早之前也有一本名為「新機動戰記GUNDAM W EPISODE ZERO」的漫畫，兩者的故事內容雖然沒有任何連續的關係，但是兩者均同一特色，那可是從沒出現過電視上的故事啊！

「EPISODE ZERO」主是描述五位GUNDAM駕駛員的過去事跡，希羅等人在小時候所遇上的事，令他們擁有獨特的性格，引至他們日後駕駛GUNDAM進行流星行動，由於這些事從沒有在電視上提及過，是個不可多得的作品。

而「BLIND TARGET」的故事在於電視版和Endless Walta之間，就在和平的期間，一個謎之武裝集團襲擊莉莉娜…並將有能力決定地球和殖民衛星的高層人任殺掉，而其中一位成員更是GUNDAM駕駛員加多魯…為了不讓他們得逞，希羅將查得的資料通知迪奧，並進行一連串的反擊行動。

© 創通エージェンシー・サンライズ

Love hina vol.2

作者：赤松健
出版社：小學館
價格：390日圓

上回說到浦島景太郎在誤打誤撞之下，終於能往進「HINAta荘」，並且成為該館的管理員，除了負責日常的管理工作外，還需預備考入東京大學的入學試，當中亦與同是想考進東京大學的「成瀨川NARU」一同溫習準備考試。在溫習期間與館內的其他女孩發生了不少有趣的事，包括聖誕時取得不合格的模擬試通知及新年抽到的大凶籤，令人啼笑啱非。過了新年後便進入考入學試期間，在考入學試時，景太郎又出現跌膠擦拾不回、慌瑟瑟的在試卷上亂寫一通、考試期間放屁、用完鉛芯筆的鉛芯又沒有後備，原想今次的考試再次落空，未夠30分鐘便想離開試場之餘，突然間同試場考試的naru便問他是否想不遵守約定嗎？於是景太郎便不理三七廿一下定決心做好試題，最後他能否考入約定的東京大學嗎？這就要看看才知了！



《本週正書推介》

I'S（第10卷）

作者：桂正和
出版社：集英社
價格：390日圓

《I"S》的日本單行本終於推出第十期，而今期內容絕對精彩。一貴因卡拉OK時的內心掙扎，而未能向伊織告白。之後，一貴二人在公園遇上劍助，而他責罵一貴為何不和泉約會。第二天，一貴更向寺谷講述昨晚寺谷走了後，伊織和一貴所發生的事，這段情節二人非常纏綿，哈哈！最後泉更在公眾場所向一貴出十分大膽的行為。集英社將會在9月發售一個名為《I"S BOX》的BOX SET，當中會有伊織Figure、《I"S》畫集、漫畫特別封面、Trading Card、Postcard月曆、扣針及《I"S》登場劵七種《I"S》產品，真是令人期待。

© Masakazu Katsura 1999

LUNAR 2 ETERNAL BLUE

原作：重馬敬
作畫：成賴かおり
出版社：角川書店
價格：580日圓



單看書名也知道它是來自人氣遊戲《LUNAR 2》的漫畫，基本上故事內容跟着遊戲中的故事，可惜在描述四英雄的一段比較簡短，從而感到有點古怪。整體上故事分為5章來描繪，畫功也算不錯；故事主要說希羅在偶遇的情況下到達青之塔，並遇上青之星露絲亞，可是由於世外的人誤認為她是魔王，並受到四英雄的襲擊，幸得希羅相救，直到最後他們將邪惡的索發打倒，令世界回復昔日的和平，露絲亞也籍此明白到人類的「愛」之存在，雖然她決心返回青之星離開希羅，但是希羅並沒有放棄，到青之星找尋露絲亞…

© 1994 GAME ARTS
© 1998,1999角川書店／ ESP／ GAME ARTS／ VANGUARD
角色設計／ 窪岡俊之

少女少年II — KAZUKI —



作者：yubuuchi優
出版社：小學館
價格：486日圓

這本是yabuuchi優的其中一本單行本作品(一集完)，事實上早在一年前，便已在其第一作出現，今次的第二作是一個完完全全不同的故事。故事說到一位單親家庭的少年——星河一葵，為了要見她的女影星母親「大空遙」而在街上溜連，結果果然有位星探找着他，並提演他去選考由大空遙演出的戲，戲中的角色是一位少女，不過事實上星河一葵是一位男孩，只是樣貌似女孩而已，結果他為求要見母親一面，便假扮女裝去參加選考，雖然選考方面是落空，但同時亦有其他監製賞識他(她？)的才能，便給了他成名的機會，並且領他入讀一所藝能學校，結果當中在校內發生了不少趣事。後來某一次，他與另一位同學一同被綁走，在這次事件當中打打轉轉，最後雖然救回二人，但星河一葵是男兒身及他是大空遙的私生子一事亦被其他人揭穿，不過實際上星河一葵是大空遙的真兒子，只是在他出生之前，他的父親因意外過身，其後由養父接養而已，最後的結果會是怎樣呢？

© 赤松健1999年

TEXT BY MS、怪傑 & 山寺良牙

IDOL SHOT!

剛剛度過19歲生日的田中麗奈在中學三年級時，因其父親的朋友介紹下加入了福岡MODEL事務所，而正式踏入演藝生涯。田中麗奈在經過九州地方廣告後,終於在98年的JR東日本「TRAiNG」、味之素「ほんだし」等廣告下而被受注目，使她參與更多廣告以及雜誌模特兒等工作，最近她為九州NTTDoCoMo、獅王「植物物語」和朝日新聞的廣告亦正式播放。

演技方面，田中麗奈在1998年初次主演電影「がんばっていきまっしょい」，而其演技令她在上年度的大小電影賞中得到數個新人獎。另外，她亦有參與由反町隆史和江角真紀子主演的電視劇「Over Time」。現在田中麗奈更會參與極受歡迎的「GTO」電影版，她會飾演其中一名學生，而這電影版會在2000年1月上畫。除了電視和廣告外，她亦由在4月開始擔任電台節目主持。



PROFILE

姓名：田中麗奈/Tanaka Rena
出生日期：1980年5月22日
年齡：19歲
出身地：福岡縣久留米市
星座：雙子座
身高：157cm
血型：A型
三圍：B77 W56 H82
興趣：音樂鑑賞、拍照、素描
畢業學校：1999年西日本短期大學付屬高等學校畢業







TEXT : MARKS
鳴謝 : Skin



田中麗奈

星之網

boodoo child

http://zoo.millto.net/~zazou/index.html

雖然這個網址沒有多大的特別，但網主特意將田中麗奈的雜誌圖片分為「藍」、「紅」、「黃」和「MONO」等四種不同顏色的圖片，相信網主是希望讓到來參觀的網友可以舒服的欣賞麗奈的照片。

Freeweb

http://www2.freeweb.ne.jp/~t_rena/

田中麗奈的資料和圖片就沒有了，但這網址中卻有大量田中麗奈曾參與的廣告MOVIE，當中包括了植物物語，和朝日新聞等最新廣告，好讓大家欣賞田中麗奈曾拍過的廣告。

樂

Pieces

主唱：L'Arc~en~Ciel
發售商：KI/OON SONY RECORDS
編號：KSC2-281
發售日：6月2日
價格：1020日圓（連稅）

樂評分：8分



《Pieces》是繼《HEAVEN'S DRIVE》後兩個月L'Arc~en~Ciel再次推出的另一張細碟，曲種雖然仍是L'Arc很拿手的淒美中慢版，不過細聽下會發現它的獨到之處。比較起以往的慢歌如《Dearest Love》和《あなた》，今次tetsu採用較歡悅的感覺令聽者很容易投入其音樂世界裏，從起序伸延到後半部的高音部份這兩種差別卻出奇地相配合，實在是不可多得的作品，縱使有人仍堅持快歌才是他們的主力武器。

（FUKUDA）

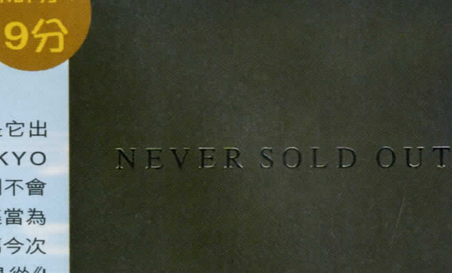




NEVER SOLD OUT

主唱：LUNA SEA
發售商：UNIVERSAL VICTOR
編號：MVCH-30007~8
發售日：5月29日
價格：3200日圓（連稅）

樂評分：9分



足以令各位LUNA SEA FANS止渴的最作，碟內歌曲均是它出道10年以來的現場演唱版本，由最早91年以至98年的TOKYO DOME LIVE等等。或者有人會問：「買一張現場演唱會專集，倒不會看演唱會LD吧！」這點筆者又不大認同，因為閣下可將這張專集當為精選碟來看待，事關上次《SINGLES》內的歌曲確實太少，起碼今次集會有《SANDY TIME》和《SHADE》這些Indie時期作品，若你是從《I for You》時才喜歡LS的話，就絕對不需猶疑買下它吧。

（FUKUDA）

6月份New Release推介

日本POP DISC

solitude

主唱：Favorite Blue
發售商：avex trax
編號：AVCD-11713
發售日：6月16日
價格：3059日圓（連稅）

FB出道以來的第3張原創大碟，收錄了《Let me go!》、《truth of love》以至剛推出《Solitude》等細碟合共12首歌曲，適逢它的首次巡迴演唱真是可喜可賀。

Blue Reef

主唱：TUBE
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4517~8
發售日：6月9日
價格：3590日圓（連稅）

一直以來都與藍天碧海和夏季扯上關係的TUBE，和往常一樣今年依然推出全新大碟，歌曲方面有最新的Single《向日葵》等共11首；它分別設有初回限定版和通常版兩款。



極限CHOP

主唱：B'z
發售商：ROOM RECORDS
編號：BMDR-2018
發售日：6月9日
價格：1020日圓（連稅）

看起來很奇怪的封面設計，但相信B'z擁躉是不會介意的，節奏感十足的《極限CHOP》為TV版《名偵探柯南》的最新OP，同碟還收錄了該片的劇場版主題曲《ONE》。



Tokyo Ballet Reprise

主唱：SHAZNA
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-22015
發售日：6月9日
價格：1100日圓（連稅）

本月尾便發售第二張大碟的SHAZNA，這時推出多達6首歌的Maxi Single，這次《Tokyo Ballet Reprise》和當年的《紫羅蘭September Love》同樣是名曲之Cover Version。

世界會在未來之中

主唱：ZARD
發售商：B-GRAM RECORDS
編號：JBDJ-1047
發售日：6月16日
價格：500日圓（連稅）

當首張精選碟的銷路還是高企之際，ZARD這麼快便推出全新細碟，它是日劇《舞妓是名偵探！》的主題曲，不知道她下一張由投票選出的精選碟會有甚麼歌在裏面呢？

你的隔鄰／WISH／MADE TO BE IN LOVE

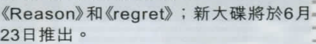
主唱：hitomi
發售商：avex trax
編號：AVDD-20312
發售日：6月16日
價格：1020日圓（連稅）

推出過人氣精選碟《h》並休息一會後的hitomi，這次由她作曲的新作是PlayStation遊戲《PERSONA 2罪》之主題曲，此外亦有日劇《ROMANCE》的兩首插入歌。



Maybe Shiny Day

主唱：大瀧純
發售商：EAST WEST JAPAN
編號：AMDM-6293
發售日：6月9日
價格：1575日圓（連稅）



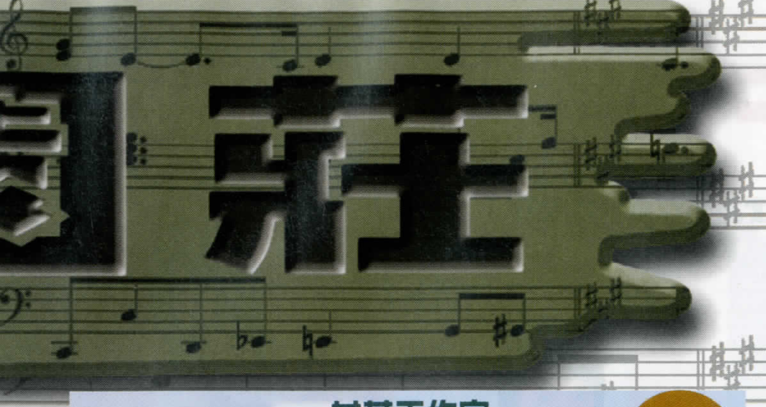
PENICILLIN靚仔低音結他手GISHO的個人新作，表現手法與他在樂隊時截然不同，除主打歌外還收錄有《Reason》和《regret》；新大碟將於6月23日推出。

Crazy Beat Goes On！

主唱：DA PUMP
發售商：avex trax
編號：AVDT-20048
發售日：6月9日
價格：1020日圓（連稅）



沖繩四少年第8張細碟作品，負責曲詞的是老拍擋富樫明生與m.c.A.T.，曲種照舊是他們最擅長的Dance Beat，雖然如此另一首歌《Baby, Baby, Baby》則是中板Ballad。



TEXT：山寺良牙、福田、KAN

有印花益大家！！

這個是專為《PLAYERS ZONE》讀者而設的優惠，只要帶同右側印花前往ECHO CD CENTRE，就能以優惠價錢選購各款日本遊戲音樂CD、動畫CD及日劇原聲大碟，凡買滿港幣$200便可使用印花一個節省$20，$400可用兩個，如此類推。(特價品除外)

地址：九龍旺角彌敦道582-592號信和中心地庫B16-17號／香港銅鑼灣謝菲道509號銅鑼灣銀座商場地庫58號



ECHO $20 特惠印花

影印本無效，不可換取現金
ECHO CD CENTRE保留此印花之使用權利
有效日期：截至16-7-99為止

艾莉工作室 Original Soundtrack

樂評分：6分

發售商：Sony Records
編號：SRCL-4457～8（2枚組）
發售日：1月30日
價格：3059日元



早前推出的幻想式有趣RPG《艾莉工作室》(想來想去也想不明為何這遊戲是RPG)，其Soundtrack終於在日前推出了，內容當然是收錄遊戲內所有樂曲，就以《艾莉工作室》來說，這種幻想得來亦很有趣的遊戲，當然就是大多以輕快的歌曲為主，亦有一些屬於古典味道的音樂，不過始終亦不及收錄了古典音樂的Arrange版本，特別是Disc 1的14首及Disc2的第38首更是真真正正的古典音樂，經過Arrange後配合遊戲音樂，不會令人有不協調的感覺；另外這套大碟中，亦會附屬收錄主角艾莉(CV：長沢美樹)所主唱的插曲和Ending。本人特別喜歡Ending歌曲的歌詞，看下去時再加上長沢美樹的美妙歌聲後，對本人有一種奮的感覺，就是要努力向前看及信自己，就算有少許失敗也不應灰心，目標總會有一天成功的。

(山寺良牙)

FLOWER／井上涼子

樂評分：5分

發售商：Datam Polystar
編號：DPCX-5026
發售日：1997年11月24日
價格：1020日元



「井上涼子(CV：藤野とも子)」這名子相信各位也絕不陌生，特別是Sega Saturn的機主且喜歡玩戀愛Simulation遊戲的玩者更是印象深刻(是嗎？)，早一兩年前她曾有一個電台節目，而當中所用的Opening、Ending歌曲就收錄於本碟中。既然是井上涼子的歌曲，情情愛愛的歌詞當然是少不了的。不過本人就頗欣賞「そばにいるから…(在你身旁)」這曲，好像井上涼子在你身旁哄你睡一樣，其感覺是無與論比的，一邊寫這文時一邊聽著，開始有些睡意了……

(山寺良牙)

日本動畫音樂

銀河少女警察O.S.T.Vol.1

動畫：銀河少女警察
發售商：日本COLUMBIA
編號：COCX-30456
發售日：6月19日
價格：3059日圓(連稅)

期待已久的人氣SLG《銀河少女警察》終於決定動畫化，與此同時其原聲大碟亦應運而生，碟內收錄了片中的BGM音源與及OP和ED各一首。

神八劍傳O.S.T.Vol.1 OUT OF THE SPACE

動畫：神八劍傳
發售商：Dream Machine(WARNER MUSIC JAPAN)
編號：HDCA-10004
發售日：6月9日
價格：2520日圓(連稅)



《神八劍傳》乃現時仍在日本播放中的動畫，這次是它的首隻原聲大碟，樂曲之混音部份由著名的DJ及音樂人負責，保留了原作風味之餘亦很有看頭。

逮捕令 墨東WONDERFUL STORY

動畫：逮捕令
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-60387
發售日：6月23日
價格：3045日圓(連稅)

由人見人愛女警擔任主角的片子，可是這次卻為深夜節目內的短篇廣播劇，除了6輯劇目外還收錄有另外兩首新歌，只要你是它的FANS就一定不能錯過。

CARDCAPTOR櫻O.S.T.3

動畫：CARDCAPTOR櫻
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-60385
發售日：6月23日
價格：2625日圓(連稅)



以《CC櫻》TV版使用音源作為基礎的第3張原聲碟，負責作曲的是根岸貴幸，碟內除了16首BGM外還有4首歌曲如OP《渡過門扉》和EP《Honey》等。

GAME MUSIC

Marionette Company Original Drama Prototype

遊戲：《Marionette Company》
發售商：EGYPT Music／King Records
編號：AZCA-10026
發售日：發售中
價格：2800日元



將類似遊戲中的故事以Drama形式推出，另外亦收錄遊戲中配音前田千亞紀及淺川優Free Talk。

火魅子傳～戀解～ Original Drama CD 耶麻台歲時記

遊戲：《火魅子傳～戀解～》
發售商：AYERS
編號：AYCM-653
發售日：發售中
價格：3059日元



由遊戲原策劃者「舞阪光」所寫的《火魅子傳～戀解～》的Drama，而這個故事更是完完全全的新作故事。

First Kiss物語 ～SCRAP BOOK Vol.1～

遊戲：《First Kiss物語》
發售商：MOVIC
編號：MACM-1049
發售日：發售中
價格：2940日元

收錄《First Kiss物語》各人物電台節目對白、Mini Drama、演唱會狀況等多種聲音，對於聽慣遊戲中聲音的聽者，會有一種新鮮的感覺。

To Heart Original Soundtrack

遊戲：《To Heart》
發售商：Fix Record／King Records
編號：KICA-5038
發售日：發售中
價格：2548日元



收錄PlayStstion版《To Heart》的所有原音樂，包括人物的樂曲及小遊戲的背景音樂之類，全碟共39首曲。

聲優志望者：山寺良牙

Voice File Vol.3

姓名：林原めぐみ（Hayashibara Megumi）

出生日期：1967年3月30日
星座：白羊座
身高：155 cm
體重：45 kg
血型：O
出身地：東京都
所屬藝能制作公司：Arts Vision
興趣／特技：收集電話卡、香氛、紅茶、持有正護士執照
代表作：《セイバーマリオネットJtoX》ライム、《スレイヤーズ》系列リナ・インバース、《新世紀エヴァンゲリオン》綾波レイ、《らんま1/2》早乙女らんま、《魔神英伝ワタル》忍部ヒミコ、《魔法のプリンセスミンキーモモ》モモ、《平成天才バカボン》バカボン、《七つの海のティコ》ナナミ、《BLUE SEED》藤宮紅葉、《爆れつハンター》ティラ・ミス、《NINKU》里穗子





簡說：今次所介紹的相信無論是聲優迷或是動畫迷的也認識她，就算不認識她最少也聽過她的名字吧！而她所出場的作品亦大多屬人所共知的類別，例如：《らんま1/2》、《新世紀エヴァンゲリオン》……等，不過有關她的來歷各位又知道多少呢？她在東京都出身，在小時因看過「白衣天使」很有愛心的照顧小孩的關係，所以立志要成為一位護士；不過在高中時，她一次到護士學校遞交入學申請書時受到不禮貌對待，一怒之下便在書局買書看，當中看到Arts Vision的聲優選考，便無心的去參加，結果她竟因這事而入了Arts Vision的附屬聲優學校(是她說的，是否真的就不得而知了！)。在以前自於生性活潑，不太知人情世故之餘又比較喜歡立刻點出別人的錯誤，結果某次在《らんま1/2》及其他戶舞台弄出很多笑話；不過經過這麼多年的努力，現在成為業界中屬頂尖級聲優。而本身的聲線比較高，加上性格開朗活潑，對於配一些活潑且年紀小的女孩是十分適合，不過以她絕不甘於目前，於是便努力向其他方面挑戰，例如：唱歌、作曲、寫作及其他類型角色，至於最近令人深刻的作品相信是綾波レイ了，以林原她的性格來說，配這一類目無表情且說話沒半點感情的人看來是比較辛苦，不過她亦能將這份木口木面的感覺表現得林漓盡摯，令人十分讚嘆，果然絕對值得取得《Voice Animage》的聲優比賽冠軍。

Voice File Events & Information

宮村優子正成成為戰隊之人？



沒有這麼誇張，只是戰隊內其中一位角色而已，反正「聲優」的正確意思是「聲音的俳優」(聲的演員)，能夠作劇集中出場也是理所當然的。至於宮村優子今次所出場的戰隊片就是《救急戰隊ゴーゴーV》，故事說天才科學家巽博士與其五位負責救急職務的子女，與經常來地球搗亂及降臨的「災魔一族」對壘，當中宮村優子負責飾演一位有一流駕駛技術的機師——速瀨京子，那究竟以後的故事會發生成怎樣呢？本人不太清楚，不過現在日本「朝日系」電視台於日期日早上7時30分會播出這套戰隊片，各位若剛過去日本而且有興趣的話不妨看看宮村優子的精湛演技吧！





Voice File CD Data Release

Alice／丹下桜

發售商：KONAMI Music Enteratinment／King Records
編號：KICA-7956
發售日：3月26日
價格：2447日元



丹下櫻早半年前推出其大碟——《New Frontier》後，再度推出其新大碟《Alice》，歌曲方面，間中會有一兩首比較慢且柔和的曲目，不過整體上大多也是屬於比較輕快的，這當然十分切合丹下櫻本身比較活潑好動的性格；當中本人比較喜歡第5曲目的「あなたというひと」，她用一些比較柔和的聲線去唱，加上利用迴音效果，令聽者有一種迷幻得來有少許深不可測的感覺，不過聽得久的話會有令人雰雰欲睡。收錄內容方面，除了有之前所推出過的Single中的歌曲外，亦有一些新的歌曲出場，想聽聽丹下櫻另一面歌曲演譯方法的聽眾，不妨試試。



FIRST LOOK



■米奇
鳴謝：TOKYO EXPRESS(旺角彌敦道信和中心118舖)
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

超級機械人大戰 F&F 完結編 DEEP FILE



出版社：雙葉社
售價：1700日圓

PlayStation版《超戰F》兩作品的完全攻略，可能由於過去經已有多本攻略本，所以本書已不再花篇幅去介紹遊戲的系統，本書花少量篇幅去介紹原著故事和人物關係，而主要內容就是前後篇合共119話的攻略，此外還有人物成長、各機體配搭和強化的研究。不過，它的攻略似乎不太完整，雖然説明了會在哪一回合有增援，但是並沒有在地圖上指名位置。

新世紀 GPX CYBER FORMULA OVA SERIES COMPLETE FILE

出版社：新聲社
售價：2500日圓



《CYBER FORMULA》OVA推出了那麼多集，終於也有出版社肯出版它的特刊了。這本特刊收錄了直至最近的《SIN》第二集的設定、故事和各場比賽的資料，此外還有以車隊作分類的人物設定，細緻到連賽車女郎的設定也有。可惜的是書中的劇照都是從錄影帶上抓下來的，質素不高，這或許就是遲遲未有出版社肯推出其特刊的原因吧……

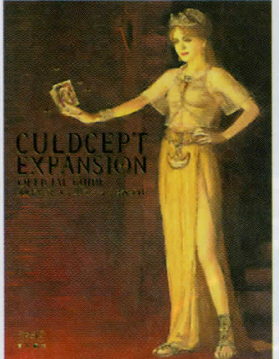
GAMEST MOOK EX SERIES VOL.83 DUGEONS & DRAGONS COLLECTION

出版社：新聲社
售價：1480日圓



拖了很久才推出的《D&D COLLECTION》的攻略本，不過老實説，SATURN幾乎可以説是行將入土為安的機種，有關的攻略本自然不會花太多成本製作了。這本攻略本雖然落齊了所有人物所有魔法和所有道具的資料，但佔最多篇幅的各版攻略部分卻是黑白製作，不過，資料還是夠詳盡的。如果售價可以降低點就會較好。

CULDCEPT EXPANSION OFFICIAL GUIDE



出版社：ASPECT
售價：1500日圓

《CULDCEPT EXPANSION》是一個很受愛玩卡GAME的人歡迎的遊戲，《遊戲誌》也收過不少要求介紹攻略的讀者來信。這本攻略本可以説是《CULDCEPT EXPANSION》的資料庫，除了詳細介紹這個遊戲的玩法外，又有以人物分類的攻略，和各地圖介紹。書中更有專題內容介紹對人戰的要點。當然少不了的，就是所有卡的完整資料了。

NAMCO 公式 GUIDE BOOK ACE COMBAT 3 electrosphere



出版社：NAMCO
售價：1200日圓

加強了故事性的《ACE COMBAT》最新作，攻略本也花了頗多篇幅來介紹世界觀、各陣形的關係和各人物間糾纏不清的關係。本書的排版貫徹地依據這一輯《ACE COMBAT》的美術風格，相信這只有由生產商自行出版的攻略本才能做得到。當然，作為攻略本它還是列出了遊戲的各個分歧點和各版的攻略重點的。此外還有遊戲中登場的各款概念機的介紹。

POCKET GUNGEON～成為最強勇者的書

出版社：集英社
售價：952日圓



這本書在日本攻略本歷史中最小巧的攻略本了。不過，與其説這是一本攻略本的話，倒不如説它本遊戲書更貼切。書講解了《PD》的玩法，又有地圖攻略，不過全書最主要的部分，是個可以剪出來作遊戲卡的怪獸資料圖鑑，書中還教讀者一種《PD》的新對戰玩法，以PocketStation配合書中的怪獸和規則卡，令遊戲更豐富。

物料供應處負責人：赤目黑龍

不可不買！完全不能錯過的超級極品

BANDAI超合金魂第3彈——「超力電磁俠」！！

© TOEI COMPANY LTD. ALL RIGHTS RESERVED

可能大家在《遊戲誌》上已經看過有關BANDAI超合金魂系列的第3作「超力電磁俠」的介紹了，不過，大家又有沒有拿上手上玩過呢？筆者有幸在日前拿到手上，實在是「重量十足」！

「超力電磁俠」是由5部份組合而成的，1號機是一部高速戰機，亦是超力電磁俠的頭部；2號機則是一部轟擊機，合體後成為胸部及兩手；3號機則是沒有飛行能力的推土機，合體後變成電磁俠的身體；至於4號機則是一部海空兩用機體，合體後成為電磁俠的兩腿；最後的5號機是一部擁有鑽地能力的戰車，合體後便是電磁俠的腳部。

資料提供：BANDAI
總代理：瑞華行
售價：12800日圓



◆5部機體的製作相當仔細



◆非常精美的武器架

◆武器齊全，極度像真！



◆噢！超力電磁鑽！！

◆和動畫版一樣，4號機用吊架吊超不能飛行的3號機



BANDAI超合金魂第3彈——「超力電磁俠」的特色在於5機可以完全分離、合體，而且更有齊所有的武器，比以前推出過的「電磁俠」更加細緻；另一方面，這隻「超力電磁俠」的5部機體全部也有金屬部份，所以才有這樣的重量感。



◆電磁俠拿着磁劍的勇姿！！



◆嘩！GROUND DASHER！！

如以身型而論，超合金魂「超力電磁俠」實在是非常出色，在比例上比之前的作品更忠於原著，而最令玩家們雀躍的便是這「超力電磁俠」可以完全擺出「超力電磁鑽」的姿勢和變成「GROUND DASHER」這兩招「電磁俠」的必殺攻擊！

説到賣點，這次由瑞華行代理的BANDAI超合金魂第3彈——「超力電磁俠」，為了酬謝玩家們的支持，特別製作了一把和日本版一樣的「超力電磁劍」，不過質料方面則不是膠製，而是全金屬製造，這只是本港的行貨才有的特有「贈品」，就市面所見，以前大受歡迎的水貨已經風光不再，相信大家也一定在期待着行貨的推出。相大家在看到本文之時，行貨已經推出市面，大家可不要錯過這超級玩具——「超力電磁俠」！！



◆金屬製的電磁劍的包裝亦相當「豪」！

◆金屬製的電磁劍（左）和普通膠劍（右）的分別



不設劃位的精彩首映，先睹為快的唯一途徑
暑期劍勢 一觸即發
《中華英雄》製作特輯VCD
四大院線，七月一日起優先上映
院線一：7月1日，GAME PLAYERS
院線二：7月2日，XERS
院線三：7月3日，GAME PLUS
院線四：7月7日，HYPER PC PLAYER
一套四款《中華英雄》特別號封面
配以四款獨一無二圖案VCD
精華片段、特技場景、製作花絮、人物專訪……
英雄背後的真英雄、事先張揚的45分鐘



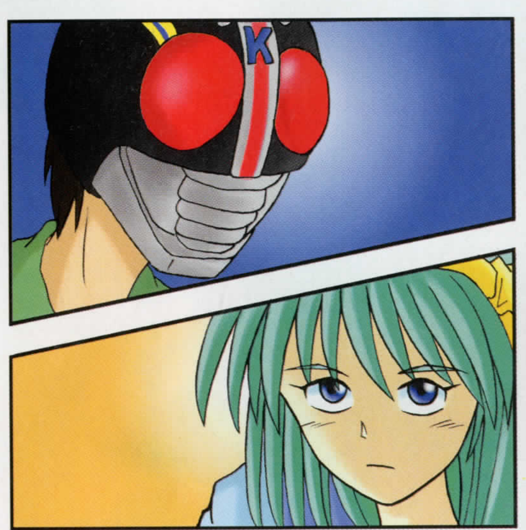
中華英雄
Game Players、Game Plus、Hyper PC Player、Xers四大媒介雜誌
七月一日起，全港各大商號書報攤，同步上市　限量發行，售完即止

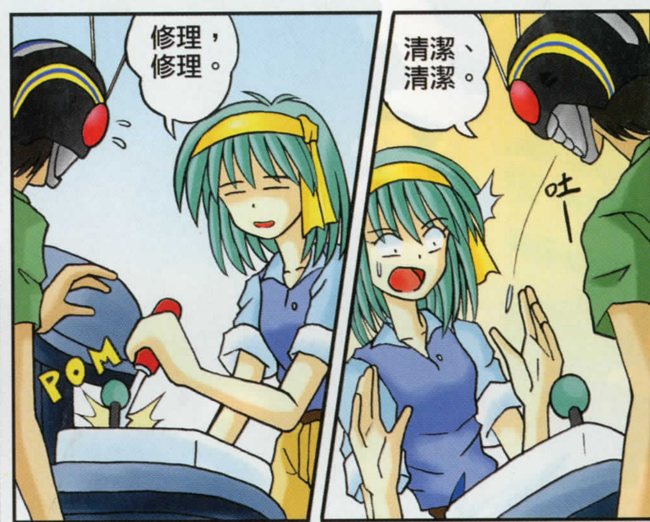
插畫：超音潛艇

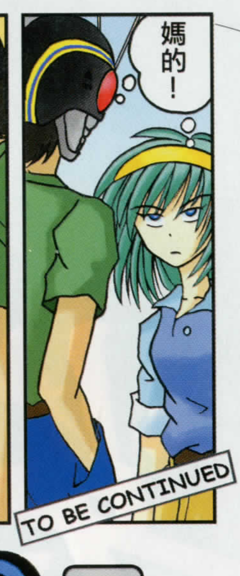


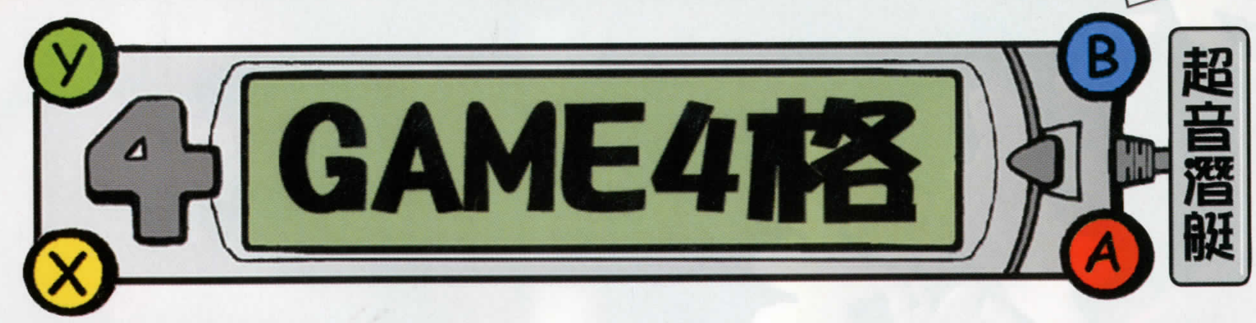




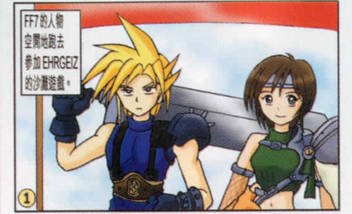








沙灘 FANTASY

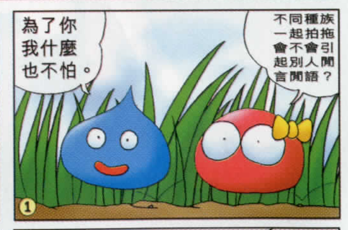


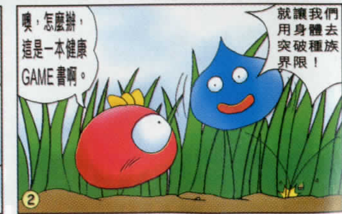




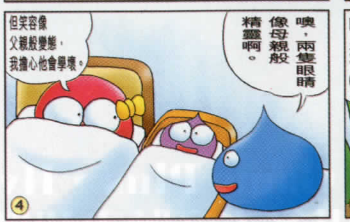


E ▽ IX VS CO ☆ PILE









無責任讀者檯

引言　其之二

主持人：KOTARO

自從上期刊登讀者力丸的來信以後，似乎有很多讀者對於遊戲雜誌的這個話題也別具興趣，其中更有形形式式、不同種類的回應，可惜只是今期版位有限，否則拙者定必全數刊登。如果閣下自問也對遊戲界具有獨到精闢的見解，那麼就請不要猶豫，立即來信投稿！只要閣下的來信一經被刊登，均可獲得一份精美的遊戲紀念品，以表示本刊對於閣下的一點心意，懇請大家可以湧躍參與，因為本欄的內容豐富與否，是絕對需要你們的支持！還有上期刊出兩封來信的筆者力丸和麻宮ATHENA，原來也沒有附上回郵地址，所以拙者未能即時與你們聯絡，希望兩位如能看到此段留言之後，請從速與本刊聯絡吧！謝謝！

對於百期改革的寶貴意見

みな：

很久不見了，大家還好嗎？

首先祝賀《遊戲誌》沖破100期大關，並預祝《遊戲誌》成立4周年。

雖然早就知道你們是"意見接受，態度依舊。"但小女子仍想提出一些意見。

《遊戲誌》100期特別版的殼的確十分漂亮，但小女子覺得此特別版有騙錢之嫌。比普通版貴了25元的代價就只是：一本將前幾期的FF VIII附刊合併後的OMEGA版全攻略；一張唔知輪唔輪得到小女子去用的低價購入DC主機的印花；以及一個(只得)金碧輝煌的封面，大家覺得值得嗎？小女子則不然。(不過小女子仍然毫不猶豫地把這特別版買下了，唉！)

小女子認為101期的改革則是《遊戲誌》有史以來最大的改革。首先，分開了加碼版和精裝版，而且精裝版的售價更回落到當年試刊時的28元，實為順應民意的降價之舉，讓那些只看書不睇碟或家中有"有線"的讀者多了一個好的選擇。不過，所謂的加至180頁厚，其實只是將主刊和附刊結合起來的小把戲



而已，失望。101期的內容給小女子的感覺是只是將舊欄目的名字、表現手法和習慣所在頁數改變一下，再加上一些從舊欄目中分解出來的新欄目而已，不過小女子一直都對所有欄目感到很滿意，不變也無所謂。只可惜不見了小女子很喜歡的HAJIME少尉的《遊言戲語》和KOTARO的《精武門》。(HAJIME少尉和KOTARO，請及早出《新》、《Alpha》或《Complete Box》吧！)也很久不見畑山先生的業界專訪了。(在GAME PLUS中也多期不見畑山先生的身影了，他失踪了嗎？)出書日期一改再改，其實小女子認為無需壓縮出書周期，相信大部份讀者與小女子一樣抱着"重質多于重快"的心態的，如果各位編輯能夠將《遊戲誌》造得更好的話，作為讀者的我們多等一天半天也是值得的。

By The Way，多謝林仁兄細讀小女子的拙作且指出不足之處。

附上一切美好的祝福！

神樂 千鶴

神樂 千鶴：

拙者見識淺陋，要指出閣下不足之處，拙者愧不敢當，更何況閣下文章已經比一般人為佳，所以絕不能稱之為拙作！

其實「意見接受，態度照舊」只是我們部份編輯的格言而已，並非代表我們絕不重視廣大讀者們的意見，相反，我們絕對希望讀者可以多些來信，表達對本刊的任何意見或是批評，好讓我們能夠從善如流，體會到讀者們的需要！

討論到《遊戲誌》百期特別版的售價問題，可能對於大部份的讀者來說未免貴了少許，就算我們利用多昂貴的技術來製作封面，我們也沒有理由強逼讀者以更高的價錢購買，所以我們也同期推出普通版，希望讀者可以有多一個選擇，至於購買哪一個版本，以及是否物有所值？這點則屬見仁見智！

另外，正如閣下所言，在百期特典中我們附加了一本《FINAL FANTSY VIII》的合訂攻略本，但是有一點拙者需要澄清，這個合訂攻略本並非只是單單將幾期以來在《遊戲誌》連載的《FINAL FANTSY VIII》攻略結集成書，其中有很多是新加入的資料和內容，絕非單純搬字過紙，所以絕對有另一種珍藏價值。

至於說到內容改革方面，基於在早前的意見調查中，絕大部份的讀者對於舊欄目內容並沒有太大的異議，所以我們也暫未計劃將整本書的內容完全改變，反而，我們希望以新的欄目名字，逐步加入不同的全新元素，或修改以往的編排手法，盡量表現與固有欄目最相異的一面，務求比之前做得更好！請大家拭目以待吧！

此外，多謝閣下對HAJIME少尉《遊言戲語》和拙者《精武門》的厚愛，但是拙者對於自己撰寫的《精武門》則仍略有不足之感，還有很多需要改進的地方，假若比起HAJIME少尉的《遊言戲語》，拙者的《精武門》只不過是九牛一毛而已！而正如拙者後記所言，由於需要配合百期改革的關係，副刊欄目的筆者會稍事休息，待有新題目的時候定才再次與大家見面，希望閣下能夠耐心等候吧！

至於大家關心的畑山先生近況，由於畑山先生最近忙於其他工作，因此才會減少執筆業界專訪，不過只要有適合的題材，而畑山先生亦有閒餘的話，業界專訪一定會再次登場！

最後，提到出書日期的問題，這個我們是經過深思熟慮後的決定，其實《遊戲誌》原定出書日期為隔週五推出，但是由於要遷就日本星期三及四方面公布最新消息和推出遊戲，所以我們才會將推出日期延遲至星期六。不過經過數個月來的觀察之後，資料新舊方面，始終難免與一般遊戲週刊有所比較，而且加入更新資料的情況並非太多，加上增加編輯工作量，因此才會決定將推出日期更改至星期三，希望可以將第一手和最詳盡的攻略送上，增加在市場的競爭力！而閣下擔心壓縮出書周期的問題，拙者亦有同感，不過這點始終是大勢所趨，並非表示改變我們以往「重質重量」的方針，反之，我們同時也會將《遊戲誌》做得更好。但是，話中有話，作為一本雜誌來說，「準時」是十分重要，所以盡可能的情況底下，我們也不希望各位讀者要空等。

KOTARO代覆





G.P.鈴奈留言板

嘩！實在太多信了！無辦法全部刊登出來，SORRY！真的很利害呢！新同事小璘這麼快就有讀者來信，真的為她高興！自從小璘加入GPM後，這兒的男人味終於都沒這麼重了！小妹也很開心，因為除了AMI外，還有她來陪伴左右，真的太好了～～(^-^)

近來跳舞毯熱潮，實在太過利害，雖然小妹也有捧場，但是舞姿就……(大家有眼看…)，不知你們又如何呢？

「害羞」

DEAR遊戲誌所有編輯：

Hello，大家好，遊戲誌踏入100期，先祝遊戲誌銷量節節上升！

由於近幾期無刊登我的信(可能是寄失了)，所以今次有很多東西說，首先要介紹我兩位戰友，他們便是，擁有「格鬥GAME王」(我班來說)之稱的一草薙榮與及神秘女子－－冰上公主。(以下稱呼為阿榮和公主)此兩人雖然不會來信(由於小生害羞，等別是公主)，但是我會代他們來信，如有問題，我也會代他們提問至於他們的詳細資料，留回下回分解。

在第96期的預告裡面，我曾經說過會提及我最喜歡的聲優，現在正式開始今次要說的是「岩城哲哉」簡單點來說，如果有看「行運超人」、「新世紀福音戰士」、「神秘的世界」等等動畫的話，聽到他一個人扮不同的聲音的話就會知道我為何會喜歡他？至於阿榮，他本人並不是一個聲優迷，但是他最喜歡「野中政宏」、「安其邦彥」、「橋本さとし」的。(這三位是在下介紹他的)最後是公主，她最喜歡的聲優是…(公主按：MAKXO KAOX)(由於此時在下進入「沉默」期間，以至不能開口，還有，他們也很想透露自己的事，所以才叫我提及他們喜歡的聲優真是不好意思。)

至於其他喜歡的聲優，在這裡暫時賣個關子，下次才慢慢分解。至於下次再提及誰人，對不起，在下還未想到。

寫這封信時遊戲誌的100期已見街，循例也要說些話吧，在下由第一期買到現在，看著你們改革又改革，看着編輯們，一個一個的加入一個一個的離去，尤其是黑手先生，一直都很多謝你我們這些機友解答遊戲機上的問題，你今次要離開我們，實在太可惜了。但是究竟會找誰做遊戲信箱的主持人呢？(莫非是找回WATER DRAGON？)還有，在下始終有沒有臨到來信給各位編輯們，本來以為沒有甚麼好寫的，但是當我的信登了的時候，便立即想寫多封信來了。在下也覺得能夠和編輯們間接對話，是一件十分開心的事。

好了，又是要提問關於聲優的資料的時候了，不知良牙先生是否認識「森川智之」這位聲優呢？可否介紹一下他呢？麻煩你了，可以的話，順便介紹「橋本さとし」吧！THANKS！

由於時間關係今次便到為止！再一次祝遊戲誌越來越好賣，成為今最好賣的GAME書！(有沒有可能呢？)

オーレ=ラーン/ 草薙榮/ 冰上公主

TOオーレ=ラーン、草薙榮、冰上公主：

首先很歡迎草薙榮和冰上公主的加入啊！請多多指教！以後有甚麼問題想問我們的編輯，隨時歡迎你們來信。

GP玲奈 上

森川智之（Morikawa Toshiyuki）

出生日期：1月26日

星座：水瓶座

血型：O

出身地：神奈川縣

所屬藝能制作公司：Arts Vision

代表作：《機動戰艦Nadesico》月臣元一朗、《金田一少年事件簿》明智健悟……等。

至於「橋本satoshi」的資料暫時找不到，對不起！

山寺良牙 上

「田田田代表甚麼？」

X好嘛，玲奈姐姐：

懷著興奮的心情，拿出了GPM。用手向書頁中一撥，揭到了「懊惱GAME你教」，由大標題看至四格漫畫，卻怎麼也找不到…在一百期這個歷史性的日子裡，冷清的感覺使我覺得彷彿被人遺棄了似的，雖然我知道這很平常，但總不免感到有些遺憾。

算了，過去的事就由它過去吧。只希望玲奈姐姐你確實拆閱過，不要自郵箱直接進入垃圾箱就好吧。

好嘞，不談那些了。

有否看到羅菈的葡萄適廣告？很不錯吧，你覺得呢？至於ATHENA小姐對非洲先生的評語，本人絕對贊同，但似乎九十八期的編者話更像《也許》的某段，嗯，真的很像。(為甚麼次次都抽中ATHENA小姐的信呢？(喂！你羨慕定妒忌啊？))對了，上アリオス兄問的田田田代表甚麼，你還沒有答嗬！我都很想知道啊！因為若是印務問題的話那就真是要改善一下了。(經常出現誤印、漏印啊！)另外還要問一些問題：米奇現時是否GPM中年紀最大的編輯？非洲先生還在讀書？經過我自己的觀察，玲奈姐姐你也在讀書吧？(由工作時間和性質、超音潛艇作品裡被射殺的竟是英文字和訓導主任、以乃要儲錢買CD和經常在書中以校服示人這些資料分析得來)我說得對嗎？

好嘞，這次就先這樣，下次有機會再講吧。但也要多謝你刊登我這封這麼短的來信。

祝：想點就點(犯法野唔計)想瞓就瞓

由「驚」昇華而變成「幽倓．護」上

13/5/1999

P.S這次來信基本上改用了書面語，不要見怪，因為SUN哥哥說內地讀者很難明白俚語方言等的意思，這樣改用書面語會較易明白吧！

To幽倓．護：

HI！你好嗎？放心啦！小妹是不會將讀者們的信掉進垃圾箱內，只因太多信的關係，才會有出現你所說的問題。

小妹也有看羅菈的葡萄適廣告，非常有趣呢！不知會不會在遊戲的續集裏出現葡萄適呢？若是有的話就更加有趣了！另外，有關「田田田」的問題，是因為被放放後的魔術師咀咒才會出現的問題(^-^;)。

你很有眼光，在GPM裏年紀最大的編輯的確是米奇。非洲和小妹同樣也是在讀書，但兩者的性質卻不同，所以小妹只能擔任PART TIME。好了！下次再說。

GP鈴奈 上

「小璘是女編輯？」

TO：GP玲奈様 & 編輯皆様

各位好！僕は七梨太助です！我是第一次寫信來的，雖然內容或會有點長氣，但也希望你們能刊登吧，多謝！

不知各位編輯們有否參觀過剛過去的Comic World 4呢？這之依然是那麼墟田，玩Cosplay的人亦越來越多，而且有很多都扮得相當有水準，例如「FF8」的Squall和Riona，拳皇及侍魂的人物等，還有我最喜歡的「卒業M」原來也有人扮呢！雖然她們的扮相不是跟足原著（竟有長髮的新井和短髮的高城！），可是給人的感覺也算不俗，而其中我最喜歡的就是扮中本的那了！

呀，説開「卒業M」，以下一段是寫給跟我同樣喜歡「卒業M」的小璘様的。

小璘様你好！可能你會感到奇怪，為什麼我會寫信給一位新來的編輯呢？（對不起，失敬了）這是因為我覺得你和我的喜好太相似了！同樣是喜歡「卒業M」和「守護月天」（還有Wei β！），（GPM的編輯大多是男性，而且又不喜歡「卒業M」的...呀！小璘様是女生來的吧！該不會是改女孩筆名的男編輯吧？）所以我便寫信給你了。下面有些問題是關於PS game「卒業M」的，雖然這game已是很久以前出的，但我最近問朋友借來玩時，發覺有很多ending的圖畫我是未看過的！希望是「卒業M」迷的小璘様能為我解答。

1.我曾在某日本動畫雜誌上看見有一幅「中本抱起小貓」的圖，但在中本的ending卻是沒有的，那是在哪一章和怎樣出現的呢？

2.在加藤ending中，有一幅「找食物吃」的圖，那又是怎樣出現的？

3.「卒M」這game有沒有出攻略本的？若有的話，小璘様可否告知我其有關資料？

Thanx！

另外，以下一段是給山寺良牙様的。

今日和！新開設的「Voice File」對於我這開聲優迷來説，簡直是天大的喜訊！我一直都很期待GPM會有一個這樣的專欄的，再加上由熟知聲優的良牙様來執筆，那就更加好了！（大歡喜）然而，希望良牙様不要只介紹新人聲優，也要多介紹有較耐資歷的，如國府田マリ子、三石琴乃、日高のり、置鮎龍太郎、阪口大助、林延年等等。不過「Voice File」才剛剛開始，以後還有很多機會呢！那就請良牙様繼續努力！我會一直支持這專欄的！

還有給MS様的。

MS様的「FF8」攻略做得很好、很詳細呢！真的辛苦了你！不過這次不是來問你是關「FF8」的問題，而是想問問你在101期的編輯者話中，那幅「有很多海報」的圖，為什麼是沒有海報的呢？另外圖中的那兩位男士（我估），其中一個是否MS様？（八卦的七梨）

好了，我就寫到這裡，有機會下次再談吧。

祝工作愉快！

From七梨太助
1999/5/27

To七梨太助：

很高興七梨太助來參加這欄啊！實~~~在太感動了！原來你有去Comic World 4，原本小妹也有打算的玩Cosplay的，可是因為找不到想扮的角色之衫褲，最後就沒有玩到，不過下次小妹一定會玩的，還會打扮最愛的角色，你估下是誰？總括來説這次Cosplay的確很有水準呢！尤其是「FF8」的Squall和Rinoa，「卒業M」也不錯，真的很期待下次的來臨。

鈴奈上

很多謝太助的來信，又認識到一位喜歡《卒M》的朋友，小璘很高興啊！（不過小璘是不喜歡《Wei β》的）





1.「中本抱起小貓」：在第一章中與中本到他的房間參觀，當看到有貓罐頭時選擇「ネコババ」，然後在主角受傷時追捕犯人便能看到圖片了。

2.「找食物吃」：在第二章中與加藤到廚房調查6次。

3.《卒M》的攻略本當然有吧！小璘剛剛才訂了回來，它總共出了2本攻略本，分別是由「アクセラ」出版的《卒業M~生徒會長の華麗なる陰謀~公式・ファンブック》和由「勁文社」出版的《卒業M~生徒會長の華麗なる陰謀~サクセスガイブック》。

在此説一個在攻略本也沒有提及的事情給你知吧！（小璘的特別SERVICE！）就是只要你在輸入姓名時輸入「一月七日」，便可看到遊戲中的所有特別圖片了。

小璘 上

多謝各下的來信，並多謝各下對「Voice File」的支持和有關意見，我們會對各下的提議作詳細考慮，希望各下能繼續支持本專欄。

山寺良牙 覆

其實那幅圖原本是MS身後方的海報，怎料到會變成這樣…連MS也不知為甚麼，不過圖中那兩位男士「絕」不是MS來的，所以要令你失望了！（原來有人看MS的「FF8」攻略，很開心呀！多謝你們的支持！）

MS 上

「想變回以往般…」

親愛的玲奈小姐：

你好嗎？我是F.P由第1期Game Players開始看，不知不覺又已第100期了（是真的！！）時間真是過得快！！

第101期的改革，給人很新鮮的感覺由其是封面上「Game Players」這字的設計但相比以往的Game畫廊，現在的GP GALLERY變得有點遜色，因為設定了一個題目，給人很大的限制，而且回郵稿件也要附上貼上郵票的回郵公文袋，這不是不合理，但一下了要人適應，令人有點無奈，而加入了動畫新聞組及J-POP CITY是一個很好的改進，令貴刊增加不少娛樂性。好了，就此擱筆，希望GP Gallery得此改進！

祝：貴刊蒸蒸日上！

忠實小讀者
F.P敬上
20.05.99

To F.P：

首先小妹很多謝你的長期支持，為了要令讀者有新鮮的感覺，小妹便將「GAME畫廊」交給白雲，從而改變一下畫廊的制度，沒想到讀者們會有這麼大的反應，不過小妹會將你的意見轉告有關同事的。

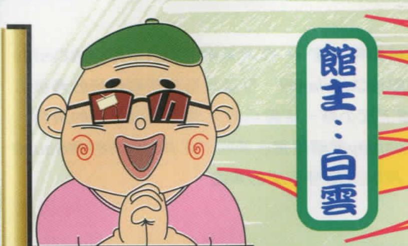
GP鈴奈 上

致 林振宇：

很高興收到你的信，小妹代表本刊向你的誠意致謝，至於你的要求已經辦妥，並在此回答你的問題。

1)本刊對於此事表示關注，現在調查中。
2)約一個學期的時間。（MS 覆）
3)不便透露她的身份。
4)會，應該會。我相信《DER MOND》會是一本好書，因為貞本義行以前出過一本畫集，質素很高，也是角川出版的。不過以現時我的經濟狀況本看，多數都不會第一時間買了。（米奇 覆）2
5)…………十分對不起，這問題因某種原而不能答覆各下，對不起！（良牙 覆）
6)只好到二手CD店或「新×堂」找找看。
7)銅鑼灣中心就在銅鑼灣的唐街內。
8)責任編輯是全本書編輯方向上的負責人；編輯是正職員工；特約筆者是PART TIME。
9)暫時沒有這個職位。
10)多謝的支持。不過關於為甚麼要走嘛，原因有很多，總之人各有志，無為多問。現在我仍未有去向，想搞的事情倒有很多，不過最重要的是先充實自己，現在的我正陷入低潮期，希望盡快走出谷底。（米奇 覆）

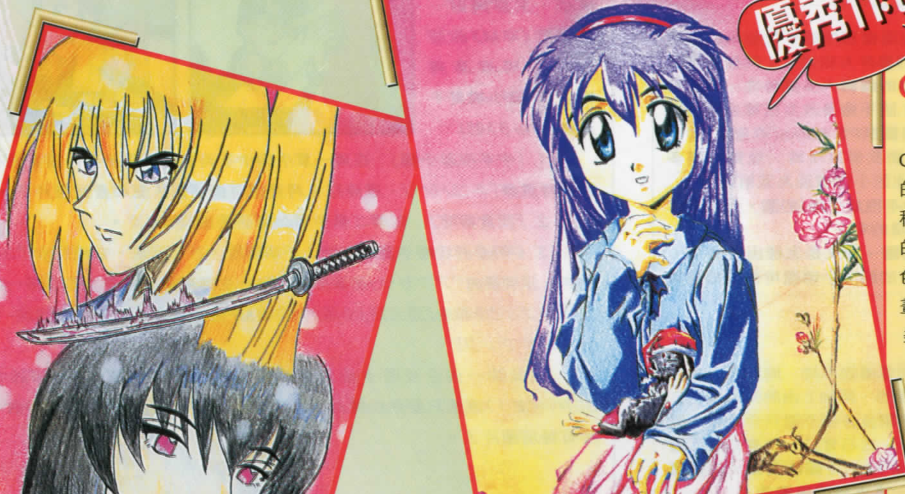
GP鈴奈 上



館主：白雲

實在是令人太過失望了！上兩期列出了兩個題目，其中的『心目中的超級機械人』竟然一幅畫也沒有，真是令本館主非常失望，其實，設一個題目也是對大家的一種挑戰，莫非大家來來去去也只是懂得畫「美少女」！？

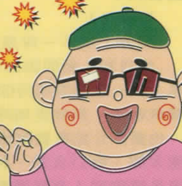
事實終歸也事實，沒有人寄畫來亦是一個事實，這亦是代表着大家的「不思進取」，這也是一個事實，似乎，畫題對於大家實在是不適合了，那麼……今期的畫亦是「自由題」吧！



優秀作品

CARRIE

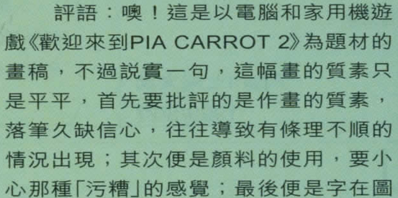
評語：同樣是「優秀作品」，不過，CARRIE的作品便和MAY的作品有很大的分別，首先是作畫的風格，MAY的畫稿是給人一種「實」的感覺，而CARRIE的畫則是給一種「柔」的感覺，不論在落色又或是構圖方面也是相當出色，整幅畫的色配搭也相當柔和，令人看起來非常舒服，而唯一要改進的地方便是頭頂的頭髮應該畫得「厚」一點。



優秀作品

MAY

評語：唔……這幅《浪客劍心～追憶編》的畫稿可以說是這期之中比較出色的作品，首先是要讚一讚人物的造型，相當不錯，然而，劍心的造型似(所指的是面部輪廓)似乎是TV版的，這是不夠「原本」的；而另一個比較欠缺說服力的是「逆刃刀」的畫法，在這畫稿之中的不是「逆刃刀」，因為刀鋒是和正常的一樣，下次一定要小心刀刃的畫法和方向。



ANNA AU

評語：噢！這是以電腦和家用機遊戲《歡迎來到PIA CARROT 2》為題材的畫稿，不過說實一句，這幅畫的質素只是平平，首先要批評的是作畫的質素，落筆欠缺信心，往往導致有條理不順的情況出現；其次便是顏料的使用，要小心那種「污糟」的感覺；最後便是字在圖之上的造法不甚妥當，給人一種亂的感覺，要進步的話便要加把勁了！





HENRY KWOK

評語：又是《FF VIII》的畫稿，而且又是抄襲的構圖，實在看得令人生厭，可惜的是抄得又不是太好，論人物的造型，可以說是尚可，不過女主角的手就像「熊掌」了，完全不能畫出那種纖細的效果；其次便是羽毛的畫法，雖然是可以接受的，不過飄逸的感覺不足；就算是頭髮的紋理也有問題，又是一個要好好苦修一下的讀者了。

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm (A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、地址及電話
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡被每期被選為「佳作獎」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓　遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。



楓仔

評語：這幅以《WITH YOU》為題的畫稿，在作畫上實在是有很多需要改進的地方，首先，這畫給人一種非常不潔的感覺，而且在上色之時很明顯沒有一定的次序，所以有不少地方也是「出界」的；而另一個比較大的問題是顏料可能開得太稀，所以在面部的地方便會看到很明顯的「筆紋」，這也要小心注意的。至於這畫值得一讚的是頭髮的光位造得不錯，要繼續努力啊！

ROCKMAN







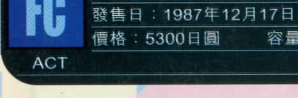
前言

《ROCKMAN》這個名字直到現在也不會聽不到，由紅白機年代開始，它一直陪伴着玩家左右，直到現時為止，《ROCKMAN》已推出了不少集數，而且更有外傳的系列出現，單是《ROCKMAN》已有8集之多；同樣以《ROCKMAN》為藍本的《ROCKMAN WORLD》系列則有5集；另外更發展到《ROCK BOAD》、《ROCKMAN'S SOCCER》及《ROCKMAN BATTLE & CHASE》等等其他種形遊戲，其後兄弟作《ROCKMAN X》也成為有4集之多的系列。





若是要認真地數它的遊戲系列及關連作品，可謂數之不盡，在此也不作詳細說明，不過有一點可以肯定的，就是它使到日後有不少同系列的遊戲以它為藍本，繼續在遊戲界出現，它的知明度之高；連玩具也有推出，由此可見他成為了一個不可缺少的名作品。



FC
製造商：CAPCOM
發售日：1987年12月17日
價格：5300日圓　容量：ROM
ACT

遊戲故事

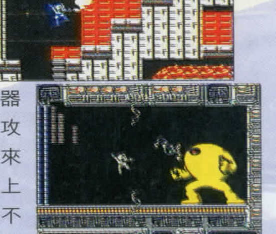
在西歷200X年，人類的科學的進步，已可以利用人型機械人來作業，發明這些機械人的禮特博士可是為人類帶來便利。一天，由他所製造出來的6部不同類型機械人，不知甚麼原因紛紛向人類襲擊，後來得知這事是邪惡的科學家威利博士所造成，被禮特博士一直視為兒子的家用機械人ROCK，為了阻止威利博士的野心，決心要將自己改造成戰鬥用的機械人，禮特博士見他這麼堅決，於是便順從他的意思，令到ROCK變成戰鬥用的機械人，前去阻止威利博士的野心。





遊戲特色

《ROCKMAN》是一隻橫向動作的遊戲，玩者可自由選擇版面來進行遊戲，每版面均有不同的地方和敵人，如冰山、基地等等。每當成功擊敗一位BOSS之後，ROCK均能取得該BOSS的武器為己用，而且更可利用這些武器來作攻擊，此外亦有些地方需利用這些武器來前進，需要玩家動動腦筋。雖然系統上仍有不足的地方，但在當時來說已是不可多得的作品呢！



遊戲初期的人物設定

《ROCKMAN》遊戲系列已推出了不少集數，在每一集它的設定也有作出修改，原來矮小的ROCK也變得高大和瘦削，而原本樣小妹妹的ROLL也成為一位美女，不知道大家還記不記得它們初期的設定呢？現在就為大家分享一下。



© CAPCOM 1987



不經不覺已渡過兩期了，到底大家喜不喜歡現在的《福田神社》呢？最近筆者非常窮困，因為要買的東西實在太多了(大部份都是CD…)，所以沒有銀　去買新遊戲玩。各位又有沒有筆者同樣的遭遇呢？在六月尾有不少正GAME推出，相信你們一定不會錯過吧。

Dearest：

Hello！有好耐都冇辦法寫信俾你們！(工作太忙嘛？！)故此，有一大堆問題要問你們，希望你們一定要登出來啊！Thanks~

1.《FF VIII》中Dollet公國事件中，點救翻隻狗？是否同佢談話？OR同Black Widow一決生死？

2.《FF VIII》中，你們話第一次打Black Widow是不能打死牠，那麼幾時打死牠呢？我覺得要用應援按至250的上限好似好難，是否相性高D，G.F.level高D就會易D？請指教吓！

3.格鬥王的指令是否以Final Blow為最強？

4.怎樣才可以有子陸行鳥ID等級1的號碼？是否一定要同朋友玩？(我冇Friend有Pocket Station)

5.Zell的戀愛故事是否完成事件一至六就會發生？

6.怎樣取得G.F.鳳凰？

7.遇上UFO，究竟要「コヨコヨのカード」好，還是G.F.加速裝置好？

8.我好早就買咗PET通信，但係讀咗部冇多到絕招嘅？

9.有沒有甚麼方法可以易D贏Card Game？嘻…

10.《Arc The Lad III》幾時會出呢？但是我喺《II》嘅時候收集唔夠合成道具，有冇咩秘訣？我想帶落《III》到玩呀！

11.邊到有正版《Arc The Lad I》and《II》買，二手／Best系列都冇所謂。

12.《Wild Arms》會否出第2集呢？

13.超往嘅《猩猩王國3》我點都去唔到湖中間的彩虹島(最後一版)，但我有在每一版中取得DK金幣！唉…！

嗯！一口氣問咗咁多問題，希望你們會回答我！我小女子無以為報，惟有…！“啜”，哈！

祝各位Happy，業務↑↑↑，機運亨通！

Love,

OH！Carol！

OH！Carol！：

1.只要走到狗的附近按○即可救回牠。

2.無錯，第一次是無法打倒Black Widow的，不過只要在這次逃跑之後專登再和牠碰上，就有機會將它打敗；至於把應援按至上限250，最好便借助連射手掣的幫助了。

3.簡單來說，就每一招格鬥技的威力當然是Final Blow最強，但留意由於使出Final Blow後整個Duel會立刻中止，所以之前應先把握時間不斷用較簡單的招式來攻擊敵人，直至時間將近完結才用Final Blow作收式。

4.要取得子陸行鳥ID等級1的號碼「211」，唯一方法是靠閣下的運氣，又或者從已取得「211」的朋友處換取，因為實在沒有甚麼秘訣可以提供。

5.據知戀愛故事的每段劇情都能獨立地發生，但當然看過全部6段就能對它有較清楚的了解。

6.當完成製造Laguna像的事件後，就能獲得可召喚鳳凰的道具鳳凰之羽。

7.這要視乎閣下的喜好了，但請記着這是取得コヨコヨのカード的唯一方法。

8.這是十分基本的系統設定。首先當然是要獲得PET通信啦，然後Riona在隊中的情況下進入Menu畫面觀看她的能力，就會出現替她選擇招式的目錄，選好後只要她在隊中並在版圖上行夠一定步數，就能學到該招特殊技。

9.Card Game並沒有必勝法，只要玩得叻就得，不過如果手上的咭不夠勁就當然很難勝出。

10.《Arc The Lad III》現暫定在今年秋季推出，可是截至目前為止仍未清楚有關其繼承《II》SAVE的詳情。

11.你可嘗試到深水埗黃金商場找找。

12.上期不是已介紹了《Wild Arms》的續篇《~2nd Ignition》嗎？

13.很抱歉，筆者並沒有玩過這個遊戲。

福田代答

幕後黑手先生：

本人是第一次寫信來，希望你能回答我下列問題的，謝謝。

1.在《Tales of Phantasia》中請問闇之洞穴的道具怎樣取得的，如レッドランタン、ブルーキャンドル及グリーントーチ？(如沒有以上的道具是不能進入的)

2.在《Tales of Phantasia》中請問契約指輪是怎樣取得的，分別是サファイア、アメジスト和エメラルド？(如沒有以上的契約指輪否則是不能與闇之精靈、小惡魔及魔王牠們作契約的。)

3.承上題，在93期遊戲誌《Tales of Phantasia》中的攻略所講，在精靈之洞的盡頭可取得サファイア契約指輪，但是沒有講アメジスト和エメラルド契約指輪的取得方法？如有的話，請求登出。

RPG迷上

RPG迷：

1-3.若想取得這些道具，首要條件是先找尋海賊的寶藏，並且要通過之前的隱藏迷宮才可，所以你還是盡快找出這些寶藏吧。

福田代答

祝GPM事事順利！

1.你們會唔會推出《LUNAR 2》的攻略？

2.《機戰F完》有多少版？

3.現在你們會否推出《SAGA 2》的別冊攻略？

4.福田先生認為DC的《刑事2》是否必買之作？

九九九足金上

九九九足金：

1.《LUNAR 2》的完整攻略在SS版時已刊登過一次了，至於PS版則可參閱上期的流程式攻略。

2.《超級機械人大戰F完結篇》連同所有分支合共有69話。

3.這個問題現在很難答覆你，不過可以肯定的是我們短期內是不會推出《Saga Frontier 2》的獨立別冊攻略。

4.若真的要揀我情願買《EGG》，起碼都會襟玩一點。

福田

福田：

我想問有關《FF》的問題：

1.《FF7》中，去完Temple of the ancients後應去那裏？之後又怎樣？(詳細些可以嗎？)

2.聽聞Tifa在途中會死去，是怎樣死的？在哪隻碟死？我玩極都是Disk 1。

3.由於是近期才玩《FF7》，你會介意我問那麼舊的Game嗎？

4.《FF8》的《eyes on me》出了琴譜，在哪裏可找到？Squall的頸鍊在哪裏買到呢？

5.你覺得宇多田光的歌怎樣？CD值得買嗎？最近買了BSB的《Millennium》好正呢！你鍾意邊幾個樂隊外國歌手／組合？

祝：「日日開心！」

Kennx

Kennx：

1.可前往骨頭村挖掘月亮豎琴，接着便去沉睡森林看看，就會有驚人的事件發生。

2.當然不是！劇情上Tifa是不會在《FF7》中死去的，相反死去的卻是Aerith。

3.如果筆者懂得解答，即使是紅白機的問題亦同樣歡迎，但若然不懂的話請大家別柴台啊。

4.琴譜你可到崇光的旭×書店找找，沒有的話則可向店員訂購；頸鍊方面據知目前經已斷市了。

5.宇多田光的歌？唔…她受歡迎是鐵一般的事實，至於買不買她的CD則視乎你是否喜歡R&B音樂了(雖然我也有買)；BSB我就不大喜歡了。若說外國的歌手和組合，我比較喜歡Phil Collins、Mariah Carey和Boyz II Men。

福田

有求必應的福田神社：

本人是PS的機主，有幾條問題想請教你，希望你能刊登出來！

1.在《FF VIII》的第三隻碟，我找了很久也

找不到那隻白色的SeeD船，請你將它的位置畫出來，可不可以？
2.《羅剎之劍》有沒有秘技？
3.《FF VIII》有沒有秘技？
4.《拳皇'98》怎樣可以有角色亂入？(不要説未聽過。)
5.《FF VIII》怎樣可以取得飛空艇神之黃昏？
6.《FF VIII》主角的收入幾久才有一次？
7.《怪物農場2》有沒有秘技？
8.《ATHENA》有沒有秘技？
9.《生化危機2》有沒有秘技？
10.《商店店主》有沒有秘技？
11.《百士可樂超人》有沒有秘技？

祝：「蒸蒸日上！」

肥布甸上

肥布甸：

1.在第三隻船中，白色SeeD船的位置是在孤兒院上面的群島附近。
2.暫時並沒有關於《羅剎之劍》的秘技，但卻有較特別的技巧如隱藏服裝和隱藏武器等，請參閱第100期之攻略內文。
3.《FF VIII》較有趣的秘技，應該是將同一魔法Junction在數種能力上，至於有關這操作的詳細解說可參考《FF VIII OMEGA合訂本》。
4.要令亂入角色矢吹真吾出現，玩者必需符合以下3個條件其中之一(發生優先順序由1~3起計)。不過，如果玩者在和真吾對戰時敗陣，那麼即使續關真吾的亂入挑戰是會自動取消的。

矢吹真吾亂入挑戰發生條件

(1) STAGE 3	戰勝CPU時得分需要為10萬以上
(2) STAGE 4	PERFECT戰勝CPU兼且得分為10萬以上
(3) STAGE 5	一口氣解決3名CPU角色

5.甚麼？你竟然不知道？呀…其實只要進入Disk 3飛上宇宙的劇情，你就會看到神之黃昏了。
6.在版圖上步行至一定的步數，主角們就會獲取收入。
7,8,10,11.這些遊戲暫時仍未有較實用的秘技。
9.在《生化危機2》裏，較實用的秘技有以下幾個。

3大隱藏武器

只要符合特定條件來完成遊戲，在再次進行遊戲時就會有無限彈數的武器出現於道具箱之中，可是若使用它們便會降低完成遊戲時所獲得的等級。

武器名	版面	RANK	其他條件
無限子彈機鎗	裏關	A以上	沒有使用急救噴霧
火神炮	裏關	A以上	沒有使用打字帶
火箭發射器	表關或裏關	A以上	2小時30分內完成遊戲

第四生還者模式

以哪一名角色進行遊戲也可，只要在完成裏劇本模式時取得RANK S，就會在儲存進度追加第四生還者這個特別模式，至於取得RANK S的方法是不使用急救噴霧及打字帶並在2小時30分內完成遊戲。

豆腐模式

首先要以RANK S來完成裏關取得第四生還者模式的儲存資料，接着完成表　關模式各三次，例如LEON表關→LEON裏關、CLAIRE表關→CLAIRE裏關、LEON表關→LEON裏關，之後便會出現利用特別角色豆腐君在第四生還者模式進行遊戲的豆腐模式，但留意這秘技是不可在簡易模式中進行。

關掉瞄準機能

在遊戲進行途中先按SELECT進入選項畫面，然後將游標移到KEY CONFIG上按着R1來按3次口，若KEY CONFIG變成紅色就代表成功，當繼續遊戲時就會取消自動瞄準機能，不過重覆輸入此秘技便能還原。

向鏡頭開火

若主角為LEON時使用手鎗或散彈鎗向着畫面開鎗，或主角為CLAIRE時使用手鎗向畫面開鎗，畫面上就會出現一些彈孔。

秘技暫停法

雖然遊戲本身並沒有設定暫停掣，但是如果在遊戲途中拔去控制器，就可令遊戲暫停下來，但遊戲時間卻不會停止依然計算着。

福田

福田前輩：

你好！小女子機齡尚淺，故對遊戲常有不解之處，還望前輩不吝賜教，不嫌棄小女子的無知。
1.《倫敦精靈偵探團》GPM會否出攻略？小女子確是玩至頭昏了！
2.《個人教授》中，令各名女孩成為學生的條件是什麼？
3.《快刀亂麻 雅》中，為甚麼我爆了機數次還是未能令真壁重藏、穗村武丸、麗琳等出場，而來來去去只是兜山大悟？小精靈實在大惑不解呢！
4.《Tales of Phantasia》中，在甚麼地方可取得照明道具レッドランタン？是海盜的寶藏嗎？位置在何？
5.承上題，契約指輪アメジスト及エメラルド又能在甚麼地方取得？可以刊登摩利亞坑道十八至二十一層的地圖嗎？(小精靈經常迷道！)
6.《Alone in the Dark》會否移植至PS？
7.《幻想水滸傳2》中，若想由兩個角色配合使出組合魔法，是否要兩人出招時間一樣才可？(小女子失敗了多次)
8.貴刊是否曾刊登《幻水1》的攻略？另外，若要買市面上的攻略本，又可以在甚麼地方購得？
希望福田前輩能解答以上問題，特別是第4，5題，正由於未能解決，小女子至今仍未攻破《Tales of Phantasia》…

祝
心想事成！

小精靈謹啟

PS.不管是否刊登此信，仍多謝前輩費神閱讀此信。謝謝！

小精靈：

1.由上期開始，我們已為《倫敦精靈偵探團》製作攻略了，而且更是由米奇執筆，相信你一定會很喜歡吧。
2.據知要令女孩成為學生，必需達成特定的條件才可，只是每人的條件均為不同。
3.《快刀亂麻 雅》內的隱藏角色，每次只會出現其中一名，換句話説即是在爆第二次機時第一名隱藏角色會被另一人所取代。
4.在第二封信時已提及過這些照明道具的取得方法，不再花版位敍述。
5.答案同上；至於地圖方面則恐怕不可以了，十分抱歉。
6.你是否問即將推出的最新一集電腦版《Alone in the Dark》？聽聞它是會在PS上推出的。
7.要使用組合魔法，兩名角色的出招時間是無需一樣的，不過要留意只有特定角色的組合才能使用組合魔法，並非任何人都能夠使出的。
8.遊戲誌是曾經刊登過《幻水I》之攻略的，期數為第15~17期，至於要購買日文版攻略則可試試到崇光的旭×書店或三越詢問。

福田

福田君：

本人是一個火車迷，所以對於《電車GO》這隻Game特別喜愛，但是有些疑問，希望福田能夠為我解答一下，而先恭喜你的福田神社開張大吉啦，本人是第一次寫信到這神社，希望能夠刊出。
1.早前在貴刊中看到《電車GO！2 3000番台》在N64出，但《電車GO！2 3000番台》會否在PS或PS 2出呢？機會有幾多呢？
2.本人曾看過有人在街機的《電車GO！2 3000番台》中「校」出隱藏路線，而這些路線全是E3系列車行駛的，請問如何出現呢？
3.在另一個駕駛火車遊戲《非常喜歡火車》中，有甚麼辦法才能集齊所有車種呢？(本人已經有30架列車)
4.這條問題想問問山寺良牙的，你對日本火車很有研究，可否給一些網址和關於日本火車的書名給我，令小弟對日本火車有更多的認識。(請説明那裏可以買到)
5.在PS版的《機戰F完結篇》中，怎樣才可以看到有關《機戰Complete Box》的Demo呢？
6.你認為PS 2會勝過DC嗎？
7.哪一隻Game有《機動警察THE GAME》的試玩版呀？

祝工作愉快

嘉美尤上

嘉美尤：

為了解答你的電車問題，筆者於是找來良牙兄幫忙幫忙。
1.先糾正一點，就是在N64上推出的應該是叫《電車GO！64》，內容則是根據業務用版的《電車GO！2 3000番台》作為基礎，至於它會否在PS或PS 2上推出則言之過早。補充一點，就是TAITO已表示過將會在PS 2上製作《電車GO！》的新一集。
2. 街機版《電車GO！2 3000番台》隱藏路線秘技：先將Brake拉至「非常」位置，之後一直將「加速制」拉至「3」位置，同時亦需按著「Start」掣及踏著「響號」掣來入錢，入完錢後維持「加速制」拉至「3」位置按「Start」掣，進入路線選擇畫面時將「加速制」拉至「5」位置，等待15~30秒後，隱藏路線：E3 komachi／E2 asama／200系東北新幹線yamabiko＞秋田→新花巻＞特級，便會出現。
3.據知只要不斷使用各種車款，並以不同的難度來進行遊戲，就能得到各款隱藏車種。
4.閣下想知道的資料可參閱下面，至於書籍方面則可前往崇光或三越看看。
有關日本鐵道資料的著名書籍
1.鐵道Journal(月刊)
2.JR發足10年大圖鑑(特刊)
3.關水金屬鐵道模型Catalog(年刊)
4. TOMIX鐵道模型Catalog(年刊)。
有關日本鐵道資料的國際互聯網公式網址
1.JR東日本(http://www.jreast.co.jp)
2.JR西日本(http://www.westjr.co.jp)
3. JR九州(http://www.jrkyushu.co.jp)
4.北越急行株式會社(http://www.tiara.or.jp/~tokamaci/hokuhoku/hokuhoku.html)
5.只要進入OPTION項目就能看見有關的選項。
6.若單論機能而言，理論上次世代PlayStation的能力毫無疑問已超越了Dreamcast，其CPU運算能力、多邊形描繪能力、播片機能和週邊擴展可能性均很厲害。不過，請記着我們要玩的並非硬件本身，而是由軟件生產商製作出來的遊戲，因此到目前為止要説哪一台新機能夠勝出則言之尚早，筆者唯一要説的是很多人都誤以為DC有「使用較容易編寫程式的WinCE作為OS」之優勢，但若然的話為何現在只有那麼少生產商公布了預定推出的作品？大家想想這個問題吧。
7.在《MACROSS可有記起愛》裏面。

福田

Presented By：Yamadera Ryouga & 子濃

秘密技攻



歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——

擺你命3000——港幣500大元
黃金槍——港幣300大元
麥林——港幣200大元
牛肉刀——港幣100大元
丫叉——唔該留番俾自己使！



彈艙1：心中凶鈴？
Game：To Heart
機型：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報部

在芹香的一個特定特別事件中，是會進入靈幻學會的會室的，就在進入時按下L2掣，將照片登錄到相片簿內；之後回到標題畫面，並從Option中選擇「回憶相片簿（思い出のアルバム）」，並選擇當時所影的照片，這樣便有可能會看到相片上會有一隻幽靈出現，由於看一次並不一定會出現的，重覆看數次才會看到，而且幽靈並不只限一隻，看你恐不恐怖！

另外在小射擊遊戲「お孃様は魔女」中，已確定芹香的妹妹「綾音」亦會出場，方法雖有點難，不過玩慣的話該很容易便會弄出來，那就是在沒有任何失誤（中招或被擊落）之下，將三版面的Boss擊倒後，最後真的Boss便會出現，那當然就是綾音，她的攻擊力極之猛，最好之前先儲多些爆彈來用，而對付她的武器還是用追縱Laser會較有利。







彈艙2：新人物出現！
遊戲：Bust a Move 2～Dance MIX天國～
機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報部

這個擁有多個人物出場的遊戲，事實上還有兩個新的隱藏人物，今次便借機將他們的出現方法刊出。

人物1：パンダー——看過11位主要Dancer的所有Ending
人物2：マイケル土居——在初戰便使用與「ヒロくん」作組合，其後走最上面的路線並且將該路線的五人全數勝過他們，之後再將同一條件再做一次，這樣他便會在第五位對手的位置時出場。



彈艙3：令人感動的特別名稱
遊戲：Kotobuki Grandprix
機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報部

這個有趣可愛的賽車遊戲，其實是隱藏著一些少為人知的秘密，今次便將他們一一刊出。

隱藏名稱有特別效果

首先在名字方面，當玩者輸入一些名稱時，會出現一些特別的效果，現在將名稱及效果刊出。

隱藏名字	出現效果
おばけづくし	在道具箱中會被填滿道具「お化け」
タライづくし	在道具箱中會被填滿道具「タライ」
てっぽうづくし	在道具箱中會被填滿道具「銀玉鉄砲」
ニトロづくし	在道具箱中會被填滿道具「ニトロ」
じらいづくし	在道具箱中會被填滿道具「地雷」
とうめいくすりづくし	在道具箱中會被填滿道具「透明くすり」
ハンマーづくし	在道具箱中會被填滿道具「ハンマー」
てじょうづくし	在道具箱中會被填滿道具「手綻」
すがおしゃしんづくし	在道具箱中會被填滿道具「素顔寫真」

隱藏名字	出現效果
バズーカづくし	在道具箱中會被填滿道具「バズーカ」
バケツづくし	在道具箱中會被填滿道具「バケツ」
マジックハンドづくし	在道具箱中會被填滿道具「マジックハンド」
ねっけつづくし	在道具箱中會被填滿道具「熱血」
でんでんだいこづくし	在道具箱中會被填滿道具「でんでん太鼓」
ゆきだるまづくし	在道具箱中會被填滿道具「雪だるま」
アイテムのかんつめ	可以取得所有15種道具
アイテムのふくぶくろ	會隨機取得15件道具
モトキッズ	可以使用隱藏路線及車輛

好用好玩的指令

另外此遊戲中有兩個既好用又好玩的指令，該可以對遊戲這行時有幫助吧！現在再將他們刊出。

隱藏指令	出現效果
按著L1、L2、R1、R2來選2人遊玩「ふたりであそぶ」	2人也會在持有15種道具的狀態下開始遊戲
於遊戲中按著上再按L1	可隨時將不要的道具棄掉



彈艙4：不用辛苦去玩了！
遊戲：Test Drive Off Road 2
機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報部

這個不容易玩的越野賽車遊戲，除了一般的車外，亦會有一些令人意想不到的車輛出現，趁這個機會順道將他們出現的指令刊出。

隱藏車輛

選擇車輛後便會選擇使用自動波還是手動波，這時按下不同指令的話，便會出現(使用)不同的隱藏車輛，至於指令則是：

按著Select掣順序按R2、L2、L2、↓、↓、L2、L2、R1——出現「雪糕車」
按著Select掣順序按L1、↑、L2、↓、↓、L2、L2、R2——出現「校巴」
按著Select掣順序按R1、L2、L2、↓、↓、↑、L2、L1——出現「Black widow」

所有車種及賽道

以往死打爛打才可用到的車輛及賽道，現在只需一個指令便能使用，方法亦十分簡單，只需於賽事模式選擇畫面中，按著Select掣順序按L1、←、L2、→、L2、←、L1、L1。

領航標識顯示

玩越野賽車沒有了領航員是一件十分「大鑊」的事，不過本身在遊戲中是沒設定的，然而靠這個秘技，便能令領航員出現，方法是：於賽事模式選擇畫面中，按著Select掣順序按R1、L2、L2、→、←、L1、→、L2便可。



彈艙5：立刻Ending？
遊戲：東京魔人學園朧綺譚～東京魔人學園劍風帖外傳～
機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報部

在主畫面時，將2 Player的Controller按「L1」掣便可；在Staff Roll時，基本會是隨機轉換Pattern的，不過若再度按下2 Player Controller的掣時，亦會出現不同的效果，首先○是會加快速度，×、△、□則可改變背景人物的姿態。

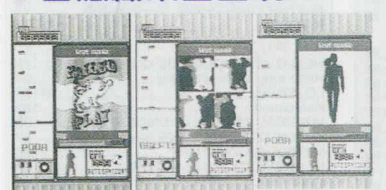


彈艙6：找不找到全靠你技術
遊戲：Beatmania for Wonderswan
機種：Wonderswan

提供者：《遊戲誌》情報部

由街機到手提機也大受歡迎(？)的音樂遊戲《Beatmania》系列，其手提機的Wonderswan版本，終於有些小秘技出現了！現在刊出其出現方法。

3首隱藏樂曲出現



首先要將最初便可以選到的10首樂曲最少玩過1次，其後在Normal Mode的第3個Stage時，選擇難易度★★★以上的樂曲並且Clear它，之後在最後一版「Final Stage」中，便能出現兩首新曲「HARD TECHNO」及「Attack the music」。另外再將兩首隱藏樂曲各玩過一次後，並且Clear了Normal Mode，在Free Play中便會再加多一首由多首樂曲所組成的連續樂曲「メドレー」。

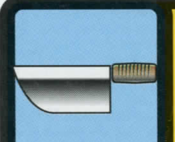
更難版面？

在所有樂曲最少玩過1次(包括隱藏樂曲)的情況之下，再在Expert Mode中完成任何一個路線(Course)，這樣在Expert Mode內便會增多了名為「サバイバルコース」的路線，這個路線會比平常的路線更加難玩，有否興趣挑戰一下。

隱藏再隱藏

在Expert Mode其實也有隱藏(Hidden)模式的，弄出方法是：先玩過Free Play的Hidden Mode一次的狀態下，再將Expert Mode的最初兩條路線完成，之後能對應各條路線的Hidden Mode便會出現，當然亦能對應Expert Mode啦。

此外，亦有一個能在2人對戰時使用Hidden Mode的方法，使用方法就是先將兩台Wonderswan連在一起(這是必然的)，之後在標題畫面時將指標移向「Duel」，這時兩位玩者均需按著A、B掣來按Start，這樣便可使用對戰Hidden模式。



彈艙7：新人物出現？
遊戲：Logic麻雀 創龍 三打
機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報部

這個麻雀遊戲，相信沒有太多人會玩的，不過今次有過頗有趣的秘技，順道刊出來也該玩者過過癮，那就是有新人物出場。出現方法是：先完成(Clear)故事模式，之後再進入玩自由對局模式，這時便會發覺有很多新人物出場，而這些全是《マール王國の人形姫》的人物；另外若在故事模式中以全數最Top成績完成的話，在雀士作成模式中，便能使用《マール王國の人形姫》出場人物的照片作為玩者作成雀士的臉孔。



彈艙8：哇！古怪新人物？
遊戲：Asuka 120% Final
機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報部





事實上此遊戲中另外有兩個隱藏人物，那就是故事中屬於師父的「鉄子」和「源一郎」，現在將他們的出現條件刊出。方法是在故事模式中用飛鳥或可莉奈，於無續關的情況之下爆機，這樣便能令鉄子出場，擊倒她後便能使用她；同樣地在故事模式中用奈奈或忍，於無續關的情況下爆機便能令源一郎出場。另外順道刊出這兩位隱藏人物的招式表吧！

扇ヶ屋鉄子

招式	指令
遠心破碎拳	↓↘→×或↓↘→△或↓↘→○
Impact Charge	↓↙←×或↓↙←△或↓↙←○
Phenomenon Crush	↓↓×或↓↓△或↓↓○
Mach Jump	連射×或△或○
遠心連殺拳	↓↘→□(Gauge是Max時)
超Phenomenon Crush	↓↙←□(Gauge是Max時)

新堂源一郎

招式	指令
乾坤一擲	↓↘→×或↓↘→△或↓↘→○
疾風怒濤	↓↗←×或↓↗←△或↓↗←○
質實剛健	↓↓×或↓↓△或↓↓○
畫龍點睛	↓↘→□(Gauge是Max時)
泰山鳴動	↓↙←□(Gauge是Max時)

G P 樂園

攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略索引

你正在重玩一些舊遊戲，想找有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到港九各「遊戲誌尊賣店」。(由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購的期數)

遊戲誌尊賣店地址：

旺角店

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
電話：2391-1067 傳真：2332-0275

灣仔店

香港灣仔灣仔道188號東方188商場1樓117室
電話：2891-4448 傳真：2572-7118

《遊戲誌》過去30期遊戲索引

收錄期間：73～102期

遊戲名稱　刊載期數

RPG

SLG

SOC

SPT

SRPG

STG

TAB

鳴謝：SNK ASIA LIMITED提供資料　　TEXT：KOTARO



真夏最強對決！
THE KING OF FIGHTERS'99 ～Millennium Battle～

AD
製造商：SNK
基板：MVS
推出日期：夏季預定　容量：不明
FIG / 2P

引言



格鬥迷每年引頸以項的對戰格鬥遊戲《THE KING OF FIGHTERS》系列最新作《THE KING OF FIGHTERS'99～Millennium Battle～》，終於在日前正式公布。一如以往，遊戲同樣採用MVS基板開發，並非傳聞中以HYPER NEO GEO 64製作的POLYGON化遊戲，是名副其實的2D對戰格鬥作品。不過單單只是以上資料，相信未必能夠滿足到各位，所以有見及此，我們特地從三篇訪問《K.O.F.'99》開發PRODUCER河野浩行先生的對話中，試試能否找出一些遊戲的端倪，其中當然不會少得大家關心的遊戲最新情報，如果想進一步知道遊戲詳細內容，以下的介紹就千萬不要錯過！



CHECK 1！新主角、新故事！

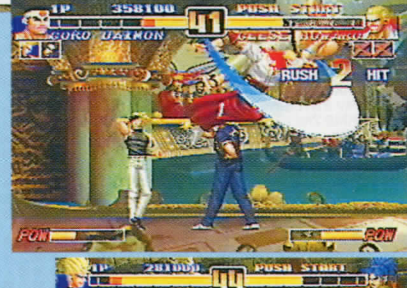
根據河野浩行先生表示，由於《K.O.F.'99》標榜的是「回歸原點」，所以不論主角以至故事方面，全部也是經過重新設定，意味着系列的新開始。其中以OROCHI篇（《THE KING OF FIGHTERS'94》至《THE KING OF FIGHTERS'97》）以外的新章故事作為骨幹，就是希望能夠予人新作品的感覺！此外，設定每組隊伍加入多一名成員，目的是組成全新的相關關係，展開與以往完全相違的故事背景。

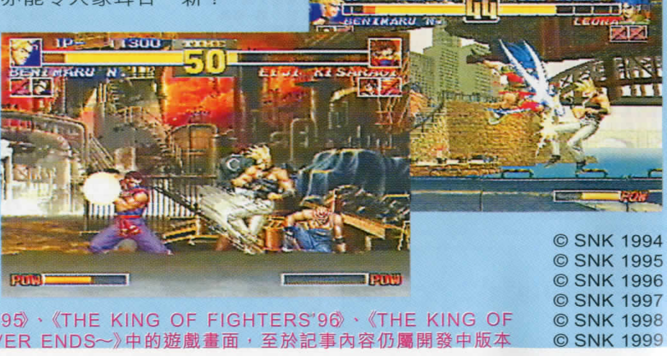




CHECK 2！五名全新登場角色、基本角色是三十人！

登場角色方面，河野浩行先生則謂前作中的大部份角色會依然保留，而經過調整之後，基本角色總數是三十人，由七組隊伍加上兩名TEAM EDIT專用角色而成，至於角色選材和選角準則，主要是參考開發時用家對遊戲的意見調查。既然故事一新，角色當然也是全新，而且比重方面亦會比之前數集為大，但是並非表示會忽略其他舊的角色，反之他們也會有新的裝束、新的造型登場，保証驚喜之餘，亦能令大家耳目一新！





※以上為《THE KING OF FIGHTERS'94》、《THE KING OF FIGHTERS'95》、《THE KING OF FIGHTERS'96》、《THE KING OF FIGHTERS'97》、《THE KING OF FIGHTERS'98～DREAM MATCH NEVER ENDS～》中的遊戲畫面，至於記事內容仍屬開發中版本

© SNK 1994
© SNK 1995
© SNK 1996
© SNK 1997
© SNK 1998
© SNK 1999

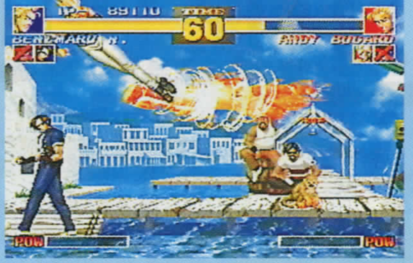
CHECK 3！四人一隊、4th TEAMMATE『STRIKER』

由於《K.O.F.'99》是系列的新開始，所以開發人員今次冒險地放棄以往多年來建立的三人一隊設定，改為起用「3＋1」四人一隊的全新演繹方式。簡單來說，隊伍是由四名隊員所組成，而且每名隊員也可以在PLAYER SELECT中任意選擇，但是稱為「STRIKER」的第四名隊員，則屬特殊設定的專用角色，並非受玩者完全控制，至於其主要作用就是負責對戰中的援護攻擊。





然而大家可能會問，既然遊戲之中已經設定「援護攻擊」的系統，為何要加入多一名隊員專責援護？對於這個問題，河野浩行先生解釋以往援護攻擊只是在自方陷於危難時作為解圍之用，因此攻擊力欠奉之餘，性能分野可謂不大，可是STRIKER性能除了能夠反映每名角色的個性之外，同時也可以造成實際損害，而且相性關係不同，更能影響STRIKER SYSTEM的效果，強化了戰略性方面的用途，所以遊戲基本依然是以三對三作為對戰形式，不過就會突破以往單對單的對戰常規，只要單方面或相方同時喚出STRIKER，便可以造成二對一或二對二的場面，令到整場戰鬥帶有很大的變化。



至於STRIKER的具體形式，基本與CAPCOM《VS.》系列中VARIABLE ASSIST或SPECIAL PARTNER十分相似，其中發動時第四名隊員會作出一定程度的專用攻擊，然後離開，玩者可以選擇單體使用，或是與隊員同時行動，造成連續技或牽制夾擊。雖然STRIKER實用程度極高，但是使用上也有一定的制肘，當中STRIKER採用STOCK制，限制一時之間的使用次數，就算先發首名角色敗陣，ADVANTAGE SYSTEM亦只可以將POWER STOCK的上限由初期設定的三個增加至最大值五個，令到相方不會出現濫用系統的情況，保持對戰時的平衡性。

CHECK 4！SYSTEM變更

除了以上種種之外，《K.O.F.'99》的操作和部份既存系統亦會有很大的改變，首先本作不再細分「ADVANCED」和「EXTRA」兩種模式，取而代之是以「ADVANCED MODE」為基本，再經過改良和加入不同新元素所構成的一體化系統，令到整體速度感方面大大增強。



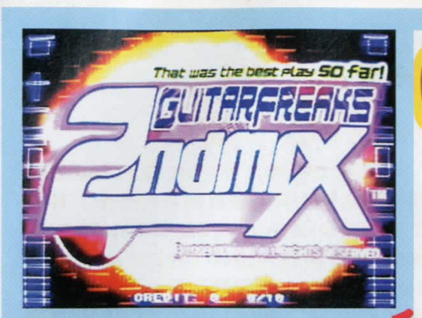


此外，緊急迴避動作亦重新調整，而且繼承前作中的「角色組合援護率變化」，相性同樣能夠影響戰鬥出現有利或不利的微妙極端變化情況，令到後發援護之間取得新的平衡。還有，隨着故事流程進行CPU戰，在後半更會出現CPU戰專用設定的GRAPHIC背景和演出，表現新鮮的世界感！





Text：古拉拉_B　拍攝：Zac、Xico　鳴謝：灣仔遊戲機城



Guitar Freaks 2nd Mix



發行商：Konami
稼動日期：開發中，未定
遊戲類型：音樂節奏遊戲
可玩人數：1～2人

夜半，結他再彈……

無聲無息地《Guitar Freaks 2nd Mix》的體驗版在早前進駐了灣仔馬師道的某所地下，不不……應該說是地庫的遊戲機中心內，到底新的版本會不會有七日之詛咒呢？大家一起去看看吧！

反手玩正手？正手玩反手？

這次續編的第一大特點就是顧及了一些擅用左手的玩者〈俗稱左㪉子〉，只需在選擇難易度的時候扭動Effect鍵〈在結他的下方〉，便可以自由選擇左手或者右手模式。在左手模式中，紅鍵和藍鍵的位置會互換，以方便用右手按鍵的玩者。



新歌登場！

不論是任何一隻的音樂遊戲，最重要的當然是要有新歌啦！這一集的新歌絕對能補充上一集的不足，有Funky、有Pop Rock，還有Flaminco〈西班牙結他〉呢！上集的隱藏歌亦可以在最初時選擇，的確是各位結他〈機〉迷的一大福音。





五種 Effect 任君選用



這一集的Effect由上集的三種增至五種，只需扭動結他下方的Effect鍵便可改變彈奏時的音色；雖然符號的排列沒有影響，對音樂有研究、講究的玩者就要多多使用了。





新曲表

名稱	難度	BPM
Go Go Again	1	140
Holiday	4	115
Mr. Machine	4	166
Just Joey	5	115
Wanna Be Your Boy	5	166
Jet World*	6	276
The Adventures*	6	180
Body Operation	6	115
Magic Music Magic	7	165
Escape 7	230	

*Normal和Expert mode均有

小道消息之一

據老廟榕樹頭二公叔問完米話，大家睇埋落去就會知道幾時有結他機正版喎！〈←嚴重呃稿費呀！！〉「文本出街之後，大家等多一日至幾日就會見到正版喇！」二叔仲話PS版《Guitar Freaks》係可以Link去呢部機度，《Guitar Freaks 2nd Mix》又可以Link埋鼓機《Drum Mania》喎……咁即係PS版《GF》可以Link去鼓機啦〈←呢句唔好信呀〉

小道消息之二

據某地庫遊戲機中心高手透露，上集秘密全數可以再用，不過大家千祈唔好手痕教完又教，事關Hidden〈符號隱形〉同High Speed〈全首歌不論符號及音樂節奏都會加快〉都可有兩個程度，教多一次隱形就得番頭同尾果少少睇，教多一次High Speed就將BPM變成雙倍，嘩！真係玩死人喇今次！





小道消息之三

又係據某地庫遊戲機中心高手透露，只要玩Expert Mode第一首歌以No Miss成績過版，第二首歌所選任可一首都會變成第8級難度。呢個就問米都未必問到，或者要求一求結他神先可以知喇。

TEXT：KOTARO　協力、攝影：J.J.、古拉拉_B　特別鳴謝：太田娛樂有限公司

直擊報導！「PLAY STATION」開幕盛況！

既然上期已經為大家介紹過黃埔新遊戲機中心「PLAY STATION」準備開幕前的製作花絮，那麼今期當然不會少得報導他們開業當日的空前盛況！



盛況空前

◆近百多二百名的新城電台會員到場參與，場面萬人空巷

六月五日，位於黃埔花園黃埔號地庫第二層的大型成人遊戲機中心「PLAY STATION」正式順利開幕，而為了宣傳新遊戲機中心開業，新城電台節目「997遊戲基地」聯同了寰亞電影有限公司於當日下定午二時舉行一個名為「997新人類大募集．第三論測試」的比賽活動，招待近百多二百名的新城電台會員到場參與，而且更請來即將上映的電影《特警新人類》主要演員謝霆鋒、李燦森、馮德倫、吳彥祖和尹子維出任比賽評判，並且由「997遊戲基地」節目主持人亞拔、亞簡和ANGELA擔任大會主持，所以遊戲機中心甫未開幕就已經吸引到附近的人駐足觀賞，場面可謂非常熱鬧。



◆即將上映的電影《特警新人類》主要演員馮德倫、吳彥祖和尹子維出任是次比賽評判

除了以上精彩的比賽之外，黃埔新遊戲機中心「PLAY STATION」也展出了一系列機體，免費供入場人仕試玩任何遊戲，其中包括一些開發中遊戲的試版，以及本港較為罕見的大型機體，好像《Dance Dance Revolution Solo．BASS MIX》、《pop'n music 2》、《AIRLINE PILOTS》、《The Ocean Hunter～The Seven Seas Adventure～》和《STAR WARS TRILOGY ARCADE》等等為數超過一百三十部的機種。此外，曾於上期報導中介紹過佔地二百多尺的巨型舞池，亦經已裝修完畢，擺放了三部《Dance Dance Revolution》和多部《BEMANI》系列大型機體，供入場人仕參觀試玩，其中嘉賓謝霆鋒更即席示範，大玩《Beat mania II DX》，表演身手。至於全場重點，不可不提，當然就是四部五十吋連線對戰的《THILL DRIVE》，不單止吸引大批在場人仕圍觀，而且亦深受一般入場人仕所歡迎。



開幕之後……

大家不要以為「PLAY STATION」開幕之後，宣傳攻勢定必會有所減退，反之他們已經展開下一論龐大的宣傳活動、優惠計劃和比賽，至於詳細內容和情形，則請大家繼續留意本刊日後的最新報導！



◆嘉賓謝霆鋒更即席示範《Beat mania II DX》，同時接受在場記者的訪問



TEXT BY：KOTARO
協力：古拉拉_B、J.J.
鳴謝：太田娛樂有限公司、CAPCOM ASIA COMPANY LIMITED、SNK ASIA LIMITED提供資料

《THE KING OF FIGHTERS'99》推出日期決定！



講到近期熱門話題，不得不提，當然就是推出日期逐漸逼近的TEAM BATTLE對戰格鬥《THE KING OF FIGHTERS'99》，而截稿前剛收到日本方面的消息，就是遊戲已經鐵定於七月二十三日推出，至於SNK旗下或部份遊戲機中心則會提早一個星期(七月十八日)運送，所以有理由相信SNK方面將於近日為遊戲進行LOCATION TEST。不過拙者需要重申，以上情報只是以日本遊戲機中心的推出時間作為基準，至於香港方面到底何時推出仍然是未知知數，或許可能比日本方面更早推出也說不定。而且根據以往慣例，SNK推出新作，尤其《THE KING OF FIGHTERS'99》這種重頭作品，他們一定會舉行PRATVATE SHOW大肆宣傳，因此遊戲的最新動向，還是留意本港各大遊戲雜誌的報導。



此外，SNK近期另一力作《武力～BURIKI · ONE～WORLD GRAPPLE TOURNAMENT'99 in TOKYO》，經過數度延期之後，終於在日前正式抵港，不過由於暫時貨源仍然尚少的關係，所以流通程度不高，只是少部份遊戲機中心添置。至於回說遊戲方面，雖然坊間的反應只是一般，不過就非正式的調查所見，一般試後的人對於遊戲也具有頗高評價，更謂遊戲能夠做到自由博擊的真實感，不過只是略嫌操作方面太過刻意求功，如果能夠左右對掉換回正常操作的話，得出來的成績和效果可能會更佳，各位是否同意就見仁見智，有興趣的讀者大可以往佐敦大華商場地庫「Virtual Zone」試試。

《CRAZY TAXI》古怪現像

除了《THE KING OF FIGHTERS'99》之外，近期遊戲中心最多人談論的，絕對是SEGA的職業GAME系列作品《CRAZY TAXI》，不過既然遊戲已經推出了好一段日子，為何現在才會成為坊間的話題呢？其實一來是《CRAZY TAXI》本身的遊戲性高，二來就是日子久遠，機迷開始掌握到遊戲的技巧，如果玩者是持有一定技術的話，玩上半個小時多可能也說不定，所以現時坊間很多機迷也以「接力」的方式輪流進行，務求打爆遊戲為止，因此遊戲受歡迎亦非不無道理。





《CRAZY TAXI》秘技兩則

「逆走MODE」

在角色選擇畫面中，推前GAER(D方向)，然後再按START掣決定角色開始

「自轉車MODE」

先按着油門及剎掣不放來投入硬幣，在角色選擇畫面中，推前GAER(D方向)，放開油門及剎掣，拉後GEAR(R方向)，然後再按START掣決定角色開始

KONAMI入禀起訴JALECO

在六月七日，KONAMI就JALECO業務用音樂SIMULATION GAME MACHINE《V.J.Visual & Music Slap》的製造，向東京地方裁判所要求假處分中止販賣申請書，是半年之內繼AMUSE WORLD製作的《EZ 2 Dj》，第二宗牽涉侵害KONAMI專利的訴訟案件。



其中KONAMI於九八年七月三十一日提出『音樂演出遊戲及音樂演出用的演出操作系統』發明申請，在今年四月三十日受到特許廳正式認可通過，成為KONAMI有關的特許製品。然而，KONAMI認為JALECO旗下製品《V.J.Visual & Music Slap》侵害《beat mania》系列基本特許，所以今次特向東京地方裁判所申請假處分，要求JALECO為事件作出損害賠償。

不過，對於KONAMI的指控，JALECO似乎處之泰然，而且還表示KONAMI方面的指控，只不過是對方一廂情願的見解，JALECO認為製作《beat mania》系列只不過是非常一般的技術，違論抄襲之嫌，所以JALECO向東京地方裁判所申請KONAMI特許無效及特許廳審判無效。至於訴訟的最新進展，相方仍未有進一步的發表，但是KONAMI連續為特許權控告其他生產商，雖然是合理的事，之不過長此下去會否導至KONAMI壟斷市場，這個還是未知知數，始終有競爭才會進步，希望KONAMI能夠三思而後行吧！







說起《V.J.Visual & Music Slap》，其姊妹作品《VJ～STEPPING STAGE～》亦已經在日前正式抵港。遊戲是由JALECO與SEGA方面共同研製開發，機身與《Dance Dance Revolution》系列同樣的大型匡體，至於輸入PANEL則是由六角形構成，雖然暫時坊間的反應一般，但是由於《Dance Dance Revolution》已經推出了一大段日子，所以同類型的作品應該會受落吧！那麼，未知KONAMI會否因為產品再次提出訴訟呢？這個則不得而知，有興趣的讀者不妨可以往就近的遊戲機中心一試！

還有，剛於業務用推出不久的《Beat mania II DX》，現在日本方面又公布決定推出續篇《Beat mania II DX substream》，詳細資料暫時不明，但是主要應該不離加入多首新曲及對應新VERSION的《Dance Dance Revolution》系列，因此敬請拭目以待。

《FINAL FIGHT REVENGE》中止推出？



期待已久的3D對戰格鬥《FINAL FIGHT REVENGE》，雖然CAPCOM方面已經表明遊戲預定緊隨《STREET FIGHTER EX II PLUS》之後推出，但是部份日本遊戲機中心最近竟然傳出遊戲中止推出及發售的消息，令人摸不着頭腦，到底亞洲區或歐美其他地方會否也因而受到影響呢？姑勿論怎樣都好，遊戲始終花費了不少時間、人力、物力，以及心血去製作，如果現在才泡湯，似乎有點兒可惜，希望這個只是純熟傳聞，不會對遊戲構成任何影響吧！

業務用遊戲時間表

6月推出

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
RC GO！	TAITO	RAC	6月25日
戀愛QUIZ HIGH SCHOOL ANGEL	namco	QUZ	6月下旬
Drum Mania	KONAMI	SLG	6月下旬
SILENT SCOPE	KONAMI	STG	6月下旬
出乎意料之危機(TONDEMO CRISIS)	POLYGN MAGIC	ACT	春季預定
RISING ZAN～The Samurai Gunman～	UEP SYSTEM	ACT	春季預定

7月以後

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
鐵拳TAG TOURNAMENT	namco	FIG	7月8日
消防士BRAVE FIREFIGHTERS(暫稱)	SEGA(AM 1研)	SLG	7月上旬
DANCING STAGE FEATURING TRUE KiSS DESTiNATiON	KONAMI	SLG	7月中旬
PACA PACA PASSION 2(暫稱)	PRODUCE	音樂ACT	7月中旬
GUWANKE	ATLUS/ CAVE	STG	7月中旬
THE KING OF FIGHTERS'99	SNK	FIG	7月23日
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	ARIKA/ CAPCOM	FIG	7月下旬
FERRARI 355 CHALLENGE	SEGA	RAC	7月下旬
DEAD OR ALIVE 2	TECMO	FIG	7月下旬
STRIKERS 1945 III	彩京	STG	7月下旬
GUTAR JAM	namco	SLG	7月下旬
OH！BAKYUUUN	namco	STG	7月下旬
Beat mania CLUB KIT 2	KONAMI	SLG	7月下旬
Dance Dance Revolution 3rd MIX	KONAMI	SLG	8月中旬
BUST A MOVE 2～DANCE天國MIX～	namco/ ATLUS	ACT	8月中旬
VIRTUA STRIKE NAOMI	SEGA	SPT	8月下旬
QUICK & CRUSH	namco	STG	8月預定
SUPER REAL麻雀VS	SETA/ VISCO	TAB	初夏預定
Dance Dance Revolution Solo · BASS MIX	KONAMI	SLG	9月
GUILTY GEAR 2(暫稱)	ARC SYSTEM WORK	FIG	年內預定

推出日期未定

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
對戰HOT GIMMICK 3(暫稱)	彩京	TAB	未定
BUGGY DRIVE	SEGA	RAC	未定
TENNIS(暫稱)	VISCO	SPT	未定
GTI CLUB VIRTUAL GEAR VERSION	KONAMI	RAC	未定
BOAT RACE 2	SEGA	RAC	未定
FLASH SOCCER	SEGA	SLG	未定
Gun Beat	TREASURE	RAC	未定
STRIDER飛龍(暫稱)	CAPCOM	ACT	未定
WAR～FINAL ASSAULT～	ATARI	STG	未定
ROAD RURNERS	ATARI	RAC	未定
HYORO THUNDER	MIDWAY	RAC	未定
NBA Show Time-NBA on NBC	MIDWAY	SPT	未定
SALARIED MAN專科	ALTORON	PUZ	未定
VAPOR	ATARI	RAC	未定
ULTIM@TE RACE	MIDWEST AMUSEMENT (船井HYUKOMU)	RAC	未定
AERA51 SITE 4	SNK/ ATARI	STG	未定
DERBY OWNER'S CLUB	SEGA	RAC	未定
紫炎龍2(暫稱)	童	STG	未定
DYNAMITE ROBO 2000(暫稱)	童	ACT	未定
GAIA CRUSADER	ASPIRE	ACT	未定
FISHERMANS BATE～MARINE CHALLENGE～	KONAMI	SLG	未定
TOY FIGHTER	SEGA	FIG	未定
CHARGE'N BURST	SEGA	STG	未定
OPERATION TIGER～SECOND MISSION～	TAITO	STG	未定
目標是成為機師	TECMO	SLG	未定
SNK VS. CAPCOM	SNK/ CAPCOM	FIG	未定
GUTAR FREAKS 2nd MIX	KONAMI	SLG	未定
PANORAMA COTTON 2(暫稱)	SUCCESS	STG	未定
EMERGENCY RESCUE(暫稱)	SEGA(AM 3研)	RAC	未定
IDOL雀士SUCHIE-PAI III(暫稱)	JALECO	TAB	未定
OUT RUN	SEGA	RAC	未定
SPAWN(暫稱)	CAPCOM	ACT	未定
TAGRET OF STEEL	NAMCO	STG	未定
F1 WORLD GRAND PRIX	VIDEO SYSTEM	RAC	未定
秘密之花POCO	CAVE	PUZ	未定
膨脹JELLY	namco	PUZ	未定
GAUNTLET LEGENDS	ATARI	ARPG	未定
LANDING GEAR(暫稱)	TAITO	SLG	未定
一起乘坐SHOVEL CAR(暫稱)	TAITO	SLG	未定
犬GAME(暫稱)	CAVE	不明	未定
NIBERUNGU之指環(暫稱)	TAITO	ACT	未定
JUMBO SAFARI	SEGA	不明	未定
VJ～SECOND RAVE～	JALECO	SLG	未定
RING OUT FOUR BY FOUR(4×4)	SEGA	RAC	未定
FINAL FIGHT REVENGE	CAPCOM/ SEGA	FIG	未定
VALIANT SHUVANTSA	SETA/ VISCO	STG	未定
KURUTTO STONE	SEGA	PUZ	未定
Submarines	namco	SLG	未定
PACHINKO SEXY REACTION 2	SAMMY	ETC	未定
團地中花札	TECMO	ETC	未定
FLIP MAIZE	TAITO	PUZ	未定

※以上推出日期是以日本時間為基準

業務用遊戲龍虎榜

※資料提供：Virtual Zone(佐敦大華商場地庫)

排行位置	遊戲	類型	生產商	推出日期
1ST	Dance Dance Revolution	SLG	KONAMI	2/ 99
2ND	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE ～Fight for the Future～		CAPCOM	5/ 99
3RD	beat mania 4th MIX ～the beat goes on～		KONAMI	5/ 99
4TH	GUTAR FREAKS	SLG	KONAMI	3/ 99
5TH	BATTLE GEAR	RAC	TAITO	4/ 99

© SNK 1999
© SEGA 1999
© CAPCOM CO.,LTD.1996 ALL RIGHTS RESERVED.
© CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.
© 1999 JALECO LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

平價超級電腦

Star Bridge System開發了一種價格只是1000美元而可以擺放在辦公桌上的超級電腦，而它每秒鐘將可處理高達1000億條的指令，這處理速度更可完全語音識別、自然語言處理等需要現令超級電腦才能完成的工作。不過這種電腦需要等到2000年尾才會推出，現在可以開始儲錢，來購買售價不足八千港元的超級電腦吧！(怪傑)

最安全的電子郵件

加拿大的JAWS科技公司正式公佈開發了最新安全加密軟件包—XMAIL。這種被譽為全球最安全的軟件包利用了4096位加密技術，加上每封XMAIL都會有公共密碼和私人密碼編進郵件中，就算把全世界的超級計算機集中起來，亦未必能在一生的時間內解破XMAIL的密碼。(怪傑)

無線 IP 大聯盟

英國電信、愛立信、諾基亞等九間大型無線通信企業將會組成一個3G.IP的新集團。3G.IP將會在IP的網絡結構上開發能夠提供多功能語音、高速數據傳送用來進行電話會議的視像功能等服務的第三代手提電話、數據傳送系統之IP無線技術。(怪傑)

名作再度復活？

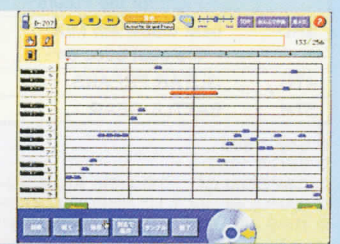


最近日本電腦遊戲公司Systemsoft開始著手將其名作再次製作新的版本(復刻)，至這個系列的第二作，將會是戰略遊戲的名作《大戰略IV》。相信有玩開電腦戰略遊戲的玩家，也知道這個是《大戰略》系列內其中一隻實時式戰略遊戲，今次的作版本當然是會對應Windows 95/98的版本，亦會配合現行的新硬體，現予定7月23日發售，售價5800日圓，喜歡《大戰略》系列的玩家絕不能錯過。(山寺良牙)

自已編手電歌仔

最近編輯「著melo」(即手提電話來電時的聲音)在日本及香港大受歡迎，雖然是這樣，仍有很多人對於編輯歌曲感到十分辛苦，於是一些有關「著melo」的書亦同時出現；不過對於想輸入一些連書也沒有刊載的歌又怎辦呢？不用擔心，現在由Ask發售的名為《著melo編輯王》的軟件可幫到玩家，顧名思義這是一個用來編輯及製作「著melo」的工具，若不太懂製作方法的話，亦有一些已製好的歌曲用來參考，她的國際互聯網網址是「http://www.ask-digital.co.jp/」，有興趣的不妨去看看。(山寺良牙)





長年的手提電腦？

由日本電器廠商——東芝，所發售的手提電腦系列「DynaBook」，到今年已踏入第10年的歷史，為了作個記念，東芝決定會推出這個手提電腦系列的記念版本及推出一連串的特別活動，有關這些資料可以在國際互聯網網址「http://www2.toshiba.co.jp/pc/」上看到。(山寺良牙)

想做「溝女 Game」嗎？



近排，「溝女Game」在遊戲界中成了一個熱潮(是嗎？)，於是電腦遊戲廠商Ascii便借著這熱潮而推出「遊戲創作室」系列的新作——《戀愛育成遊戲創作室》，予定這個遊戲會於夏天發售，詳細情形暫未清楚，不過如無意外的刻，遊戲除了能作成「戀愛育成遊戲」之外，亦能創作「戀愛冒險遊戲」，不知這個遊戲的示範版本會否出現《True Love Story》系列的人物呢？(山寺良牙)

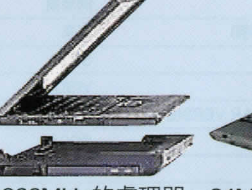
模擬城市 3000 建築工具箱即將推出

Maxis日前終於正式宣布《模擬城市3000》的建築工具箱(Building Architect Tool (BAT))將在6月16日於模擬城市的官方網站上公開下載。

從首次發行以來，《模擬城市3000》的包裝盒上就寫著將有這樣一個工具程式，玩家們可以自己建造小至平房大至摩天大樓的建築物。基本上，它的3D模組軟體還可以讓玩家更換模擬城市裡的建築。建築工具箱分為兩個部分：建築工具(Architect Toolkit)和建築經理(Building Manager)。玩家可以在工具箱中建造房子，並給予上色，然後用建築經理將房子加入遊戲中，替換掉原有的建築(不過你不能將新的建築物當作地標)。程式中還有一些已經完成的建築物及一些練習用的建築讓你隨意更改。(Amanda)

THINK PAD 新成員 570

Sony Vaio和Toshiba的筆記簿型電腦出名又薄又輕，IBM也不甘示弱，將會推出超薄筆記簿型電腦 ThinkPad 570。





ThinkPad 570只有四磅重，厚一吋，但是和Sony Vaio Z505比較，還是重了半磅和貴了一些。ThinkPad 570用上了Pentium II 366MHz的處理器，64MB Ram，6.4GB硬碟和13.3 TFT屏幕顯示器，而與其他系列最不同的地方是超薄機身"Ultrabase"與超薄DVD。(Amanda)

新型名牌電腦可能不符合 Y2K 標準

多達百分之九十五的電腦雖聲稱符合千禧年標準，卻可能未備妥應付世紀的轉換。Abacus Computer Care公司主管Henrik Christensen表示，知名電腦公司，包括宏　及IBM等等所推出的最新型Pentium III電腦系統亦未符合所稱的千禧年標準。(Amanda)

TEXT：AMANDA

FORCE21



製造商：RED STORM ENTERTAINMENT
發售日：99年7月
價格：未定
類別：SLG
系統要求：WINDOWS 95／98

© Red Storm Entertainment, 1999 All rights reserved.

第三次世界大戰將於2015年發生！？







前言

RED STORM ENTERTAINMENT是有名的電腦遊戲製造商之一，這間公司所出產的電腦遊戲，其特點是喜歡以真實的事物作為基礎，令到他們所出產的電腦遊戲具有極強的存在感，有較早前RED STORM ENTERTAINMENT公司所推出的《RAINBOW SIX》為例，使玩者覺得遊戲更有投入感。

戰爭一觸即發



■155厘米重型大砲坦克車（美國）

於公元2015年世界大戰發生，原因是由於地球資源有限，中國為了得到對經濟有很大用途的天然資源，而對哈薩克作出侵略，只有玩者才可以幫助他們取得成功。



■MTU-72型建路工程車（中國）

■T-22型坦克車（蘇聯）

■AH-64D型直升機（美國）



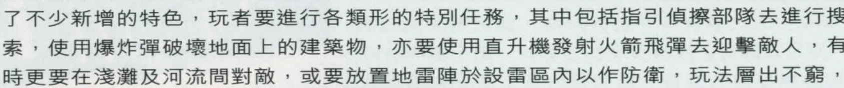
■M1037 HMMWV型電子戰鬥車（美國）

《FORCE21》是一隻3D立體即時戰略戰爭遊戲，它是結合了戰略和技術來玩的未來戰爭。玩者可選擇美國或中國的軍事武裝力量，操控16團以上的軍隊，當中包括戰鬥坦克車、戰鬥直升機、重型大砲坦克車、建路工程車和電子戰鬥車。

非常任務



由於玩者的部隊是戰鬥於公元21世紀的戰場上，比起現今時代的科技高出40倍以上，但戰鬥方式亦離不開使用戰鬥坦克車和戰鬥直升機兩種。另外遊戲加入了不少新增的特色，玩者要進行各類形的特別任務，其中包括指引偵擦部隊去進行搜索，使用爆炸彈破壞地面上的建築物，亦要使用直升機發射火箭飛彈去迎擊敵人，有時更要在淺灘及河流間對敵，或要放置地雷陣於設雷區內以作防衛，玩法層出不窮，千變萬化，戰略上的運用往往成為勝負的關鍵。







與朋友並肩作戰

遊戲內設有多種模式可供選擇，主要分為(STORY MODE)、(MULTIPLAYER MODE)和(QUICK PLAY MODE)三種。(STORY MODE)當然是以故事形式進行，以每一版內完成特定的任務(MISSIONS)為過關目的，由淺至深，分為30個不同種類的任務(MISSIONS)供玩者去完成；至於(QUICK PLAY MODE)是可供玩者立即進入遊戲之中，而無須觀看遊戲動畫片段，使玩者可立即進行戰鬥，亦可作為初玩者小試身手或熟習遊戲操作方式的地方；顧名思義，(MULTIPLAYER MODE)就是提供多人同時進行遊戲的模式，最多容納4人同時參與，可選擇(DEATHMATCH)和(COOPERATION)兩種玩法，使玩者在遊戲內可互相進行競賽、拼個你死我活或共同合作去抗敵。另外，玩者亦可根據自己的喜好去創作獨特的地形和任務，大大提高了遊戲的趣味性。





TEXT：AMANDA



RE-VOLT 反轉模型車

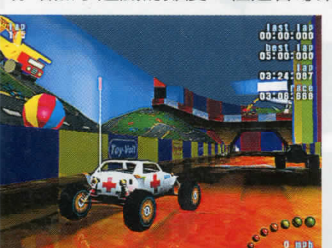


ACCLAIM is a registered trademark of Acclaim Entertainment,Inc 1998

製造商：ACCLAIM
發售日：99年9月
價格：未定
類別：RAC
系統要求：Minimum Spec- P200, 32 Meg RAM, WIN95, 3D Accelerator

創出最獨特的搖控模型車

遊戲開始時，玩者可自由選擇出自己喜愛的搖控模型車車款，款式更多達28種，像去模型店買一部新的搖控模型車一樣，當然是包括埋個盒，當中固然亦有絕妙的機器配件，加上多種不同的零件組合後，萬中無一的獨特戰車便誕生。

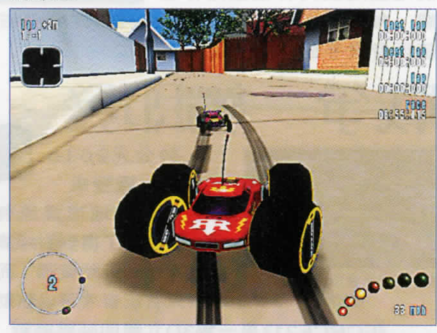


至於賽道方面，共有14條不同難度級別的主要賽道，它們分別設於7種不同的地形上，千變萬化，若玩者覺得這仍未能發揮自己所創作的搖控模型車的專長，更可自己設計喜愛的賽道出來，遊戲中的別一個特色，就是玩者可將賽道設置於玩具店內或超級市場中，使用各類形的物件作為設計賽道的道具，當玩者使用玩具作阻礙物或放置於賽道兩旁時，那些放置了的玩具會做出不一的動作，有些更會行會走，以防礙搖控模型車的前進，使遊戲的趣味性大大提高了，亦增加了遊戲的難度，極適合專業搖控模型車選手使用。

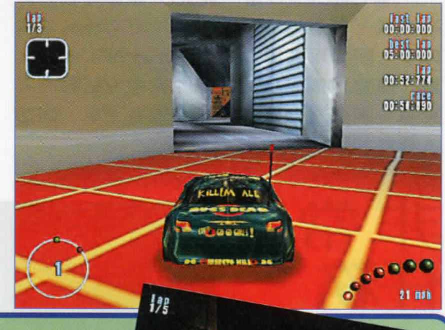


玩具創潮流

自從玩具推出以來，遊戲類別亦多以玩具作為主題，很多玩者亦很接受這類型的遊戲，短短數月之內已能將該產品變為最受歡迎的玩意。而今次所介紹的這個遊戲就是以風靡一時的搖控模型車為主題，將模型車的所有特點帶進遊戲內，玩者只須安坐家中，便能自由地在街道上、賽道上、甚至玩具店或超級市場中任意飛馳，享受玩模型車的樂趣。

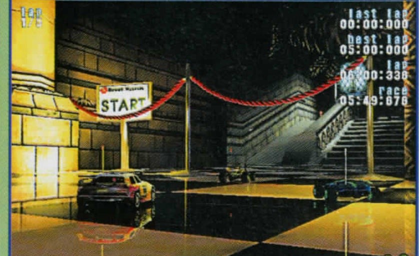




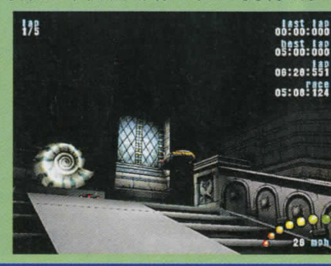


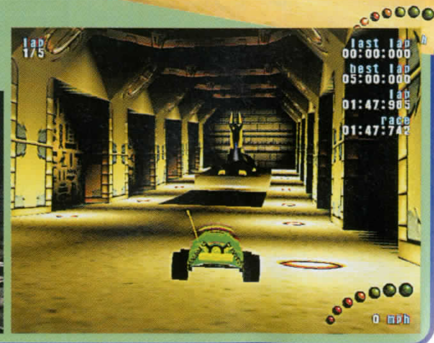
控制技巧

由於所有事物均以真實比例作為根據（1：1），因此不會有處於虛擬世界中的感覺出現，亦因為這原因，控制方面會頗為困難，由於控制方式是以真實搖控模型車的方法操作，所以對少玩搖控模型車又或對搖控模型車頗為陌生的玩者會有一定的難度。當玩者開始遊戲後，玩者除了以一般方式觀看搖控模型車的活動外，更可選擇改變主觀視點，轉作搖控模型車內觀看，以司機位置來駕駛搖控模型車，有另一種樂趣。



雖然這遊戲是以駕駛作基本，但由於可自由創作搖控模型車，以及可配置不同的零件，加上獨特的控制方式，有如玩真正搖控模型車的感覺。遊戲內可容納4名玩者同時比賽，另外亦加上很多隱藏特點供玩者自行發掘，有着一定的耐玩性。





TEXT：AMANDA

BABYLON 5：SPACE COMBAT GAME 神秘的UFO



製造商：SIERRA
發售日：99年第三季
價格：未定
類別：SLG
系統要求：Min P200, 32MB RAM, Sound Card, 3d-accelerator card, 33.6Modem for multiplayer, 4x CD ROM, Windows 95/98

Babylon 5 TM is a tradmark if Warner Bros.
© 1998-1999 Sierra Studios,a division of Sierra On-Line,Inc



電視電影遊戲化

近年來，電腦遊戲的題材有很多是來自電視或電影，有恐龍再生的朱羅紀公園《JUESSIC PARK》和以太空科幻片為題材的星空奇遇記《STAR TREK》，使很多喜歡那些電影的人也會嘗試買該遊戲來玩玩，受歡迎程度亦非常之高。由於那些電影續集推出的關係，相對於電腦遊戲也同樣增設續集版，雖然人物造型上沒有多大的改變，但遊戲內的畫面解像度和精細度卻大大提升了，使玩者有今集比上集更精彩的感覺。而今次所介紹的遊戲，同樣是以電視或電影作為題材的《BABYLON 5》，但遊戲內的一切卻是非一般的製作。

科幻遊戲新潮流



《BABYLON 5》是一套由美國近期最受歡迎的科幻電視劇改編而成的電腦遊戲，雖然故事內容是虛構出來的，但由於人物造形和畫面上都非常出色，使很多人相信於不久的未來會成為事實（包括筆者在內）。《BABYLON 5》是一隻以主觀視點來玩的宇宙太空飛船遊戲，玩者需要操控一艘宇宙太空飛船去進行各類形的任務，其中有飛行任務、巡邏任務、防衛任務、攻擊任務……任務多達100種以上，當然每種任務也有難度之分，由淺入深，其中以攻擊任務最為緊張刺激，你追我趕，直至消滅所有敵人才算成功。

由於玩者以操控宇宙船來進行各類形的任務，因此宇宙船便成為了遊戲中不可缺少的重要位置。宇宙船種類繁多，有超過1000種大小不同、款式奇特的宇宙飛船在遊戲內出現，但並不是全部可以供玩者使用，只能在多人模式中才能使用大部份的機種。而在故事模式中，玩者只能使用某幾種的宇宙船，但是卻可選用不同的武器作為攻擊，包括火箭飛彈、雷射激光槍和核子武器。













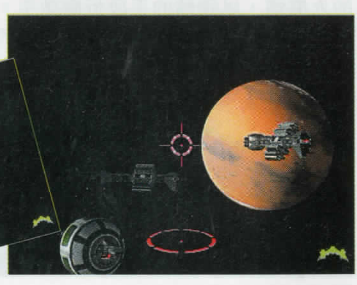


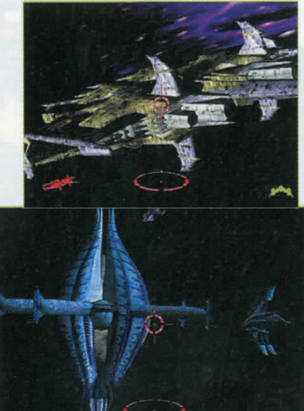


緊急加油站



由於開發公司為了使遊戲更有真實感，便加入了燃料和引力的要素。每當進行任務時，玩者需要時常留意着燃料錶，就算玩者有極精湛的戰鬥技巧，若燃料用盡時，宇宙船便不能行駛，最後也會跑上滅亡之路，由其是在激烈的混戰中，若看見燃料快將用完，還是脫離戰鬥區，回去作燃料的補給後，再次參與戰鬥吧！至於引力方面，由於宇宙空間內沒有地心吸力的關係，宇宙船飛行時是以慣性形式移動，雖然看似複雜，但其實道理相當簡單，玩者只要玩過《BABYLON 5》便覺得沒有甚麼特別，只是宇宙船會不斷前進而已。





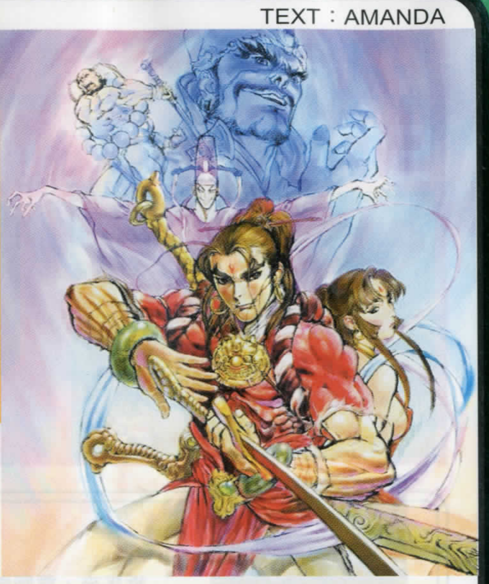
製作人員表示，若使用最新型號的Pentium（R）III來玩《BABYLON 5》，不論在畫面解像度和圓滑度，以及遊戲的速度上也有極大的提升，若能將映像度設定為1600x1200的話，畫面質數更能達到每秒40萬個多邊形，令視覺效果達到頂級水平，有如觀看電影般，使玩者有如至身其中一樣。



TEXT：AMANDA

江湖 武功蓋世的武俠世界





製造商：華義國際
發售日：99年9月
價格：未定
類別：RPG
系統要求：中文WINDOWS 95／98

無恩怨不成江湖 無江湖不出英雄！

元末明初，蒙古王朝日益衰敗，各地群雄並起，元人江山岌岌可危，就在世局動盪不安之際，武林中也是一片沉浮不寧。一股不明勢力四處搜羅各家武學祕笈，人稱「祕笈榜」，這群人神出鬼沒，並個個身懷絕技，連少林寺也在一夜之間失去了藏經閣內七十二絕技的祕典，但寺內竟無一人知覺！這件事震撼了整個江湖，有人認為是神祕教派主使的陰謀，也有人認為是元人鷹犬的所為，令到江湖中人個個都惶惶不安。

就在這個時候，沈劍庭（遊戲主角沈歡之父）陰差陽錯地獲得一本絕跡多年的劍譜，江湖傳言得到此劍譜即能號令天下，是武林中人夢寐以求的物品，對以劍法聞名的沈家而言本是件可喜之事，但沈劍庭卻因此而招至殺身之禍，身為武林名門當然不能曲意避禍，所以便將獨子沈歡送到漠北的外公家中躲避，年幼的沈歡懷著出遊的心情，興奮地隨父母到達漠北，誰不知這卻是生死的話別。數年後的一場大雪中，外祖父告訴沈歡這段血海深仇的始末，於是沈歡決定踏上復仇的江湖路！

我要做英雄大俠

《江湖》這遊戲與一般的RPG遊戲沒有不同，都是以增加經驗值和學習不同的技術，以及有數百款之多的武器裝備和道具可供使用，不過《江湖》這遊戲和以往的RPG遊戲比較起來，《江湖》卻是一個自由度很高的遊戲，玩者在遊戲內可以自由地做任何事，但目的亦只是為了報仇，因此玩者可以選擇在正派的一方鋤強扶弱、維護正義，做個英雄大俠；也可以選擇投靠反派，成為無惡不作的大魔頭，以殘酷的手段折磨敵手。而玩者所作出的選擇是會直接影響到遊戲的發展方向和結局的。





學習獨門武功可保性命



在遊戲開始時，玩者只是一個初出茅廬、剛踏入江湖的世家子弟，武功修為都不足以與任何人對抗，因此玩者必須去投門拜師，學習不同的蓋世神功。玩家可先在武學館中學習一、兩招功夫以防身，然後再去加入大家耳熟能詳的八大門派中學習，包括少林、武當、峨嵋和華山等等。每個門派都各有其獨門武功，其中包括劍法、拳法、輕功、內功和暗器等等，而每一種武功都有等級之分，隨着招式使用的次數來累績熟練度，當武功昇級後，更可以再向師父學習更高一層的武功。當玩者修練到某一個程度時，還可以在稟明師父及通過考驗後，去加入另一門派中繼續學習其他武功，當然，玩者是可以做出背叛師門和殺師滅祖的行為，但做與不做都是由玩者自行選擇，正所謂道不同不相為謀，行走江湖中，不是朋友便是敵人，無論是正是邪，玩者都有可能遭到相反陣營的江湖人士追殺，因此，玩者唯有勤奮練功才能保住性命。



《江湖》採用橫向捲軸畫面，有六層捲軸背景之分，創做出相當不錯的空間感，畫風方面很有傳統中國的味道，有繁華的街景和中國山水的景緻，玩家更可以看到武當山上的老君堂，華山上的思過崖，少林寺上的塔林等名勝古蹟，場景達500個之多。至於戰鬥畫面則採用了格鬥遊戲的形式，以回合制分勝負，玩者要控制人物的出招和運氣，遊戲內所有人物的招式和攻擊都有其獨特的效果和動畫，單是玩家一人就能使出50招武功技巧，再加上數百位NPC人物的獨門招式，每一招都有排山倒海的氣勢，單是欣賞這些招式和動畫已有很竚的吸引力。













TEXT：AMANDA

便利商店

齊開便利店賺大錢

製造商：富峰群資訊
發售日：99年7月1日
價格：未定
類別：SLG
系統要求：中文Windows 95／98 Pentinum 166 20X CD-ROM

夢想可成真

很多人都有一個夢想，能擁有一間完全屬於自己的商店，自己決定怎樣裝潢、自己決定購進什麼貨品、自己決定怎樣去銷售，而現在，夢想將能實現眼前，《便利商店》可讓玩者體會到自己當老闆的樂趣，進而開創你的連鎖店王國。



地點選擇最重要

挑選興建地點在遊戲中是很重要的，可建立在市中心、住宅區、郊區或工業區等地方，而每種地段的價位都是不一樣，但是玩者手上的資金卻有限，難免要作出選擇，因為隨着開設在不同建築物附近的商店，來店中消費的客層也會有所不同，所以相對玩者販賣的貨品也有不同的種類和格調。遊戲中有多達30多種的建築地段，選地段的時候還要注意一下，看看附近有沒有對手的商店，你可以在對手的隔壁開設商店與對手展開激烈的競爭，又或者可以找個沒有商店的地段慢慢發展。



貨品擺設由我創

玩者可以自己決定商店內的擺設，決定冰櫃的大小、是否應設有較大的置物架、是否要放部影印機、要不要裝個保溫鍋等等，每個開過店的人都知道，商店內的擺設很影響生意的多少，如果貨品擺設的位置不好，顧客選購物品感覺不舒適的話，會直接影響到顧客以後來消費的意願，因此，如何在有限的空間內陳列最多的貨品，是經營商店的要點。



店長選擇好重要

店長與店員的能力將會影響到商店的銷售情況，如果店長與店員都很勤力和動作較快，那麼生意額自然越來越好，但如果雇用了懶惰和態度差的店員，那麼顧客將會因結帳排隊等很久而抱怨。



破壞對手的店

店員分早、午、晚三班，別外加一名店長，24小時為市民服務，而店長的能力強弱將影響到商店的防禦力。由於遊戲內加入了一些攻擊對手的招式，像找些流氓去破壞對手的商店，虛報對手的商店發生搶劫案，讓警察封鎖他的商店，使對手的商店一整天沒生意做，又或教唆店員扮千面人去對手的商店內下毒，教唆店員去放火燒了對手的商店等等，玩者若認為競爭者的實力太強，大可下令店員去幹那些不法的勾當，是最直接、最有效的打擊對手的方法，但店員可能會因看不起你而辭職離去，除非迫不得已，否則還是好好的經營吧！



■向對手的商店下毒

配合不同的節日而入貨

在遊戲中，隨着各種節日的到來，顧客將有不同的購物需求，例如在情人節前，花和朱古力將有大量的需求，在農曆新年時，禮盒更會大受歡迎；而商店亦會在不同的地點有不同的客戶出現，學校旁主要是學生，地盤附近主要是苦力，而住宅區則以家庭主婦為主。訂定出每一款產品的價格，也是開店的重要因素，訂價之前，必須先考慮附近四周有沒有競爭對手，這一區的消費者以那一個階層為主，玩者想薄利多銷，還是要取得高利潤，玩者須作出一個決定。

做宣傳生意會更好

特價海報、印發傳單、電台廣播、報紙廣告、電視宣傳...這些都是宣傳的方式，雖然每一樣都需要花費一筆經費，但面對別家店的競爭，也要想些促銷行為來幫助生意。當玩者的第一家商店已能為你賺進可觀的資金後，玩者可以選擇繼續開設分店，一家一家的開下去，集合「連鎖」的力量，更能與對手抗衡！不過，玩者的對手也不是省油的燈，他們也會一家一家的成立連鎖店，到時就是一場連鎖店的大戰了！



■以E-Mail做些宣傳生意會更好。



Fancia



製造商：AIC SPIRITS
發售日：予定6月18日發售
價格：8800日圓
類別：SLG＋AVG
系統需求：Windows 95／98

有否想過在家中養隻貓女呢？唔？「貓女」？說笑吧！怎可能呢！但現在這遊戲《Fancia》將會滿足各位這個幻想，適逢這個新題材遊戲推出在即，便借機順道作個詳細的介紹吧！

有一天主角收到一封電子郵件，內容說「想不想養養貓女呢？」後來主角在半信半疑下去應募，誰不知竟真的送了貓女來，於是在之後的八個月裡面，主角便負起了養育這貓女的任務。不過該怎樣養育她呢？那就是……



第一階段——在頭80日間，貓女可說是BB期，需要經常照顧她，包括：與她遊玩、餵她吃飯、訓練她……等，在向她做這些行動時，事實上是會影響到她的能力值，而這些能力值基本是全數隱藏著的，包括有：健康、壓力、體力、體重、清潔、知性、羞恥心、順從度、靈活、品位、教養、肚餓度、疲勞、敏捷、容姿、色氣、記憶力、判斷力、愛情、生病、魅力。這些數值除了影響到日後養成的發展外，亦會影響到每個月的「貓展（Cat Show）」時，玩小遊戲的結果。



至於在育成模式中則有下列指令：



1. 給她食物



2. 摸她
3. 落地訓練



4. 撩她玩
5. 罵她

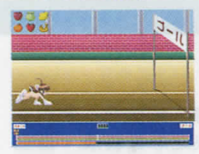


6. 帶她到庭園遊玩
7. 給她磨手甲



8. 讓她睡覺（使用此指令時便會過一天）

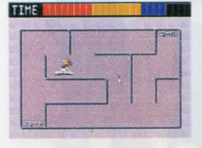
此外在每個月均會舉行一次貓展，當中會有六個小遊戲玩，若能順利通過難關的話，便能取得道具或一定數量的錢，用來購入一些道具或食品之類來給她用。至於其中五個小遊戲則是：



1. 障礙賽：在賽道上會放著很多作為障礙物的水果，她要跟著主人的意思跳起並取得水果，到達終點的話便能取得賞金及洗頭水。



2. 繪畫遊戲：要她畫出與主人所選的圖一樣的畫



3. 迷宮：在有限時間內走完整個迷宮，主人需利用一隻假老鼠來引她走向衝點，成功的話便能取得剩餘時間×1000元的金錢。



4. 落點遊戲：主人要看準時機放下她到指定的落點，不過落地的一刻是否完美仍是要看她的能力了！



5. 時裝表演：基本是讓她自己選衣服來穿，不過主人亦有權選別的服裝給她穿，之後便會出去作時裝表演，最後讓其他人評審。要留意有時衣服亦需由鶏一個購入後才有。

第二階段——經過80日後，貓女便會變成小孩期，玩法亦與BB期相同，還是照顧她和每月有一次的貓展用來賺錢，不過不同之處就是加上了衣服指令，可以讓她穿不同的衣服出來亮相。



第三階段——經過5個月後，貓女便會變成少女期，而她會變成怎樣的貓女是會根據主人於育成模式中變成的能力值而定，之後玩法亦會由育成遊戲式變成冒險遊戲式，當然所出現的特別事件亦會一下子增多了不少，到結局時她會變成怎樣的貓女，那就得看主人的養育方法了！

遊戲特色相信除了剛才所說到的育成之外，就是有十分之多的美麗圖片，從廠方的公佈，單是動畫用的膠圖片便已超過1500張以上，而且張張均有十分的水準。另外當玩成遊戲後，玩者可以將結果以電子郵件的方法送回廠方，若玩者可以進入全國Ranking內的話，更可以擭得廠方送出的禮物，不知香港的玩家有否機會呢？不如先看看遊戲的特別事件畫面過過癮吧！

© 1999 AIC／すきやまGENSHO
© 1999 AIC SPIRITS

英雄傳說V

海之檻歌

製造商：日本Falcom
發售日：發售日未定
價格：未定
類別：RPG
系統需求：Windows 95／98

日本Falcom的名作《英雄傳說》系列，自前作「IV」推出後經過數年後，現在終於有系列的新作公佈，那就是《英雄傳説V——海之檻歌——》；現在該作品正積極地開發中，希望在今年內能盡快玩到吧！

故事方面，現在還沒有詳細的情報，不過已知的事實，就是故事會設定在「III」與「IV」的時代之間，另外在故事中亦會有「III」與「IV」的人物出場，照手上的資料來看，故事上該會是説到「III」的結局之後的事，經過「V」的故事後而形成「IV」的故事，可說是「V」等於「III」和「IV」之間的補充故事。









不過人物方面則有很多公佈出來，在還未知道故事內容之前，不如先看看遊戲的出場人物們，讓各位讀者們先飽飽眼福。



Fort McVein

今作的主角，性格十分之認真，與同年的小孩來比更加堅定。與祖父雖然像朋友般，但仍不忘是他的師父而十分尊重他；好奇心十分重，而且有十分好的音樂才能，不過他仍有缺點，就是做任何事也是考慮得過份周詳之後才做，結果很多時行動力都比別人慢很多。



Una

本作的女主角，與Fort是青梅竹馬的好朋友，經常用花名來互相稱呼對方，不過事實上Una早已對Fort存着戀愛之心。性格基本是比較活潑，對於戀愛亦是以一種開朗的態度；對於一遇到沉悶的事時，便會發生口角的Fort及Mark時，她便會扮演一個仲裁的角色。



Mark McVein

曾無數次在世界上作巡回演奏旅行的演奏家，亦是Fort的祖父，在各地認識很多人；對演奏來說他要求十分嚴格，是絕不妥協的一類。對於善惡來說他有一套獨特的道德基準，擁有很深的洞察力，很多時更會說出一些很深的道理；不過除了演奏以外，便不太善長表現自我出來。



Shao

與Mark可說是同行的朋友，在以前便已認識，並且曾一同作巡回演奏旅行，對Mark雖然有時好像「師父」般看待，但實際上他有時也頗狡惑去利用別人，不過他有時亦很看重人情，始終不算是位十分討厭的人。現在仍與其女兒Reychel一同做旅行藝人，當遇上敵人時便會用槌子攻擊。



Altos

經常在演奏會優勝的小提琴家，不單只是小提琴，連劍法也是一流，性格屬比較靜的一類，不過他亦能於任何時候以冷靜的態度去對待事物。

Reychel

Shao的女兒，在演奏隊中是負責主音歌手，特技是投刀，而且百發百中，擁有連她父親也想不到美態，加上經常喜歡穿着短裙，真是殺死人；雖然很多時會對Fort及Una當孩子般當待，而事實上她是位十分可靠的大姐姐。



Palman Extol

某帝國的隱密部隊隊長，雖然出身於正統派家族，但很多時也會比較硬朗，有很好的武術，最擅長使用槍系武器。

Jan & Rick

Jan(老犬)在10年前便與Mark一同旅行，在10年前牠的確頗勇猛，現在則成了老狗一隻，不過仍然有很好的攻擊能力，興趣是午睡；Rick(飛天鼠)則是今次才一同旅行，會使用治癒、回復系的魔法，當然亦有牠的一套攻擊方法。



Jack Slayd

某王國的外交官，能使用劍術及黑魔法，亦懂駕馭船隻，聽說他很多時均是從事間諜活動。



Ido

與祖父二人住在某所公仔工房內，性格基本比較明朗且十分擅長賺錢，亦很容易察覺別人的心情，對任何事也抱積極態度的女孩。



Aria

擁有一把長長美麗的黑髮，亦有一把美麗的聲線，是正統的「水底之民」技術的承繼者，能使用所有共鳴魔法及有限度的攻擊系魔法。

© 日本Falcom



製造商：SEGA
發售日：予定6月25日發售
價格：7800日圓
類別：RAC
系統需求：Windows 95／98、建議Pentium III中央處理器

SEGA RALLY 2



SEGA的賽車遊戲名作《SEGA RALLY》系列，其新作《SEGA RALLY 2》於街機及Dreamcast上出場後，終於輪到Windows版登場，雖然以往本專欄及本誌有提過這遊戲，不過今次的Windows版有些新的元素，沒理由不提提吧！









首先在遊戲方面，基本上是完全移植Dreamcast版；包括有不同種類的賽道，有落著雪的、有下著雨的、也有泥沼的；另外亦可以將玩者所玩過的記錄Save下去，用來與其他玩家一同比試；第三亦是與Dreamcast版一樣，可以按玩者的喜好去將玩者喜歡的車改裝，做成一架只有玩者才有的車；第四，亦是可以對應LAN、MODEM、SERIAL CABLE，作最多四人同時對戰，當然亦會同時與Dreamcast版一樣，會實施全球網上排名。

至於今次重點介紹的，就是連街機版和Dreamcast版也沒有的新模式(效果)，那就是「時間連動系統」。甚麼是時間連動系統呢？那就是會根據玩者啟動遊戲的時間而令天色改變，例如：玩者於早上或中午啟動遊戲的話，天色便會變得很光；黃昏的話會有日落西山的效果；晚上的話當然是看不清前路了！說得不好聽一句，最好不要放工後回家玩，記不到路的話便保證你撞山。

若沒機會進遊戲機中心及未放膽(無意)購入Dreamcast的玩家，這個Windows版本的《SEGA RALLY 2》亦是一個不錯的選擇。呀！忘了說一句，就是這遊戲亦會對應由Microsoft所發售的「Force Feedback Wheel」，相信絕對可以將街機的「搶軚」感覺搬回家中。







© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998,1999

TEXT：MARKS

凶鈴再現 貞子纏身

午夜凶鈴

自從香港在五月中旬上畫了由鈴木光司作品改編成的日本驚慄電影—『午夜凶鈴』(The Ring)之後，令到很多人都為這電影而購票進入戲院觀賞，因此香港形成了一陣「凶鈴」的熱潮。在過了半個月之後，戲中女鬼—貞子亦再一次侵襲香港，因為改編至小說版三部曲第二部的「凶鈴再現」(The Spiral)，以及電影版續集「貞子纏身」(Ring 2)將分別在本月8和10日上畫，固此筆者為大家找了兩個凶鈴的網址，等你們在未看這兩電影之前，做好心理準備去解開貞子之謎、被咀咒之錄影帶的秘密、以及貞子的死亡時間等等。

午夜凶鈴



這個網址裏不單有《午夜凶鈴》小說第一部電影版的相關故事內容資料，亦會有剛剛上畫的《凶鈴再現》和《貞子纏身》的故事概括，而除文字外，更有劇中圖片陪襯，令網址的凶鈴感覺增加了不少。大家還可以下載的午夜凶鈴的熒幕保護程式，讓女鬼貞子再電腦熒光幕中爬出來(笑)。

http://personal.cityu.edu.hk/~501226237/ring.htm

凶鈴再現

雖然這網址只會有《凶鈴再現》，但當中的資料卻十分整全。不單有整個《凶鈴再現》的故事講解，而且每一個登場人物亦會作非常詳盡的介紹，加上清楚的劇中圖片，更可讓每個到來參觀的人更清楚這套電影。當中還有《凶鈴再現》的Wallpaper下載。

http://www.elstudio.com/spiral/



ring……RING……ring……RING……ring……RING……

推銷員手記



現今的人們其實不懂欣賞音樂？

今期和大家探討的問題是有關現在人們聽歌的風氣，在這裏首先要聲明一點，以下的內容並非為針對個別人仕而寫，如果內容中有所衝撞，敬希原諒。

現在的年青人的聽歌風氣實在有點古怪，就好像現在者問大家一個問題：「大家為何會喜歡某某歌手的歌曲呢？」相信大家可能答不出任何答案，那麼，大家真的為何喜歡這些歌呢？在街上往往聽到有人說着甚麼「電訊公司歌手嗰樣好俊」、「某某汽水歌手跳舞好勁、好有型」，那麼，這些讚美的說話和他們所唱的歌的質素又有何關係呢？

以上的問題其實反影着一個非常大的問題，便是現在聽歌的人的「基本水平」正日益下降，所以他們根本不懂得如何去欣賞音樂和歌曲。以下便是者自己在欣賞音樂上的一點見解：其實，不論任何作品，大多數是先有曲，再譜詞的，所以，在最初的階段，應該先欣賞「曲」，如果是一首好曲的話，就算沒有詞也可以令聽眾有所共鳴；其次便是詞，雖說是「其次」，不過其實詞也是相當重要的，歌詞可以說是曲的喉舌，因為曲是無形之物，然而加上詞的幫助，便可以將曲之中的「深義」以實體的、型像化的展現出來；其實，歌者只是次要的部份，因為每個歌手也有自己的「風格」和「歌唱能力」，而那些所謂的「度身訂造」的歌曲其實只是一些為歌手掩飾短處的作品，實際上，能夠應付任何難度歌曲的歌手才是真正的好歌手。

可惜的是以上提及的好歌手往往便是現在不被現今樂壇重視的一群，他們的唱功其實一流，不過，他們的得以「重見天日」，往往不是靠音樂，而是靠甚麼劇集、廣告才可以「上位」，真是一個不折不扣的「大悲劇」！！

主持人：赤目黑龍

MS留日記



迫了約40分鐘的火車，終於到達新宿車站，在新宿車站比起香港的地鐵站大得很，一不小心很容易會迷路，筆者跟着前輩走了約5-10分鐘時間便到達學校。踏入學校的第一天就要進行日文能力測試，否則就要由最初的「あ」、「い」、「う」讀起，由於筆者不想從頭開始，所以便決定參加這次考試，考試內容與香港的普通日文考試有少許相異，在2小時的限制下，筆者總算通過。

考試過後便是學生們的自由時間，不，如其叫自由時間，倒不如叫放學，這個時候筆者跟着一同來的香港學生四處逛，記一下附近的路（回想起來那時時常都是這樣無所事事），行累了便乘火車回宿舍。

記得當時只下午的6時左右，天色已黑得如深夜，當日筆者下車後突然發覺自己**忘記如何回宿舍**（宿舍距離車站實在太遠），這時真的不知如何是好，可是身旁連一位熟識的人也沒有，在無可奈何的情況下，只好獨自尋找，找了又找；行了又行，終於讓筆者找到宿舍，那時已經是8時多了（足足找了2個幾小時），肚子又餓了起來，害怕再次迷路的筆者，便決定再以公仔麵來充饑，不外出買食物了，自那次之後筆者體會了一個人的生活是怎樣。

距離入學式（即香港的開學禮）還有1天（當時是星期6），非常休閒的筆者完全不知道幹些甚麼好，因為筆者並沒有帶娛樂物品到日本，遊戲機就不用說，連一本漫畫也沒有，只是有一部WALKMAN，在超級極悶的情況之下，唯有一邊讀書；一邊聽歌仔，就這樣來渡過初到日本的前幾天。

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com）

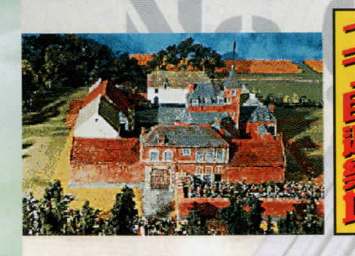




四格漫話

星期日特種部隊

一丁目遊樂場



連續說了兩期都是一些桌上遊戲，今期不如談談一些戶外活動。

當在下仍未入遊戲機雜誌這一行時，參加了一個組織「400呎」，那裏其中的一個活動（其他的以後再談），是大約隔星期舉行一次的「SURVIVAL GAME」。

若以中文來解釋的話，「SURVIVAL GAME」的意思較接近「槍戰遊戲」，當時每到活動日，我們十多人便會浩浩蕩蕩前往香港西區的「摩星嶺」，那裏是香港玩氣槍人仕的熱點之一，假日時碰上兩三支隊伍絕不出奇。

雖然同樣是分成兩隊人互相攻擊，但槍戰遊戲一般來說亦可分為兩大類玩法：無限彈和一槍死；前者中槍的一方可到被射至自認為無力反抗才投降，而後者則只要被擊中一槍也要馬上當輸，而在下所屬的組織則是採用後者，兼且還嚴禁改槍的。

玩一槍死的好處是避免了無止境的軍備擴張，因為只要有技術，一支手槍反而能更輕裝行動，若然能技巧地伏擊攜帶重武器的對手，那種暢快感是打機所無法感受的，而且玩起來亦較健康，因在下聽聞那些將氣槍改至一槍穿6面汽水罐的傢伙在一場槍戰後，往往會被BB彈射至入肉，想起也覺得恐怖。

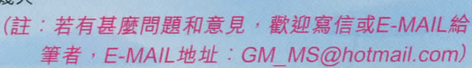
現在日本的汽槍大部份都改為電槍，威力方面較為平均，不會有當日用壓縮氣體時因冬天冷卻而不夠力、又或是熱天時出現「爆BOOSTER」現象，不過自己已經封槍多年，現在若然要在下星期天在荒山野嶺跑上跑落數個小時，不暈倒才怪。

TEXT：J.J



自說自話

想了又想，整週似乎也沒有甚麼特別的話題和大家分享，不如今次說說一些比較輕鬆的個人問題，希望大家也會喜愛吧！



講題三 最欣賞的遊戲生產商（一）

其實很多朋友都曾經同樣問過拙者這條問題，但是拙者通常的回覆也是『很多，一時之間難以盡錄』，所以友人往往以為拙者只是敷衍了事，根本沒有正視問題，但是對於任何機齡超過十年以上的遊戲迷來說，要選自己最欣賞的遊戲生產商，着實不是一件易為的事……



論拙者最欣賞的遊戲生產商，不如就先由KONAMI說起吧！記憶所及KONAMI只有製作一種類型的遊戲，至今仍未廣為遊戲迷所接受，不錯！答案非常簡單是「格鬥」。不過KONAMI最成功的地方，也就是除了格鬥以外，任何一種類型均有其代表性和經典的作品，好像戀愛SLG《TOKIMEKI MEMORIAL》系列、著名ACT《惡魔城DRACULA》系列、A·STG《魂斗羅》系列、STG名作《GRADIUS》系列、真實SPT《實況》系列，全部無人不曉。

BEMANI

不過，由於KONAMI近年業績欠佳，如果沒有音樂遊戲的支持，對於整間廠商都會構成很嚴重的影響。或許因為如此，KONAMI大力催谷一系列音樂遊戲，表面似是推陳出新，但是論到製作誠意和心思方面，感覺就大不如前。假若不能趁現在開發一些別出心裁的作品，到最後或者會弄跨整個體系也說不定。所以KONAMI在拙者眼中是意念上能夠造到十分成功的廠商，可惜缺點是一旦成功以後，廠商就會集中全力開發同系列或類型的作品，直至搾乾遊戲的受歡迎程度為止，對於這點拙者則極不欣賞。（未完待續）

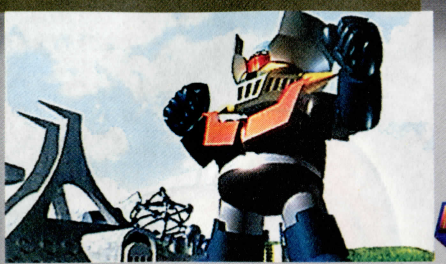
遊戲生產商好冇…

你話講乜好呢？

＊以上純粹拙者個人意見，與本刊立場完全無關

※假若大家看罷今期「自說自話」後，對於話題有任何回應或意見，均歡迎讀者來信本欄或「無責任讀者擂台」指教指教


攻略
資訊港



TEXT BY機動戰士MS

スーパーロボット大戦 コンプリートボックス 熱血攻略第一回

PS
製造商：BANPRESTO
發售日：發售中
售價：6800日圓 容量：CD-ROM×2
SLG MEM

第二次超級機械人大戰全流程

- 第一話 救出！！Z GUNDAM
- 第二話 謀略之町
- 第三話 達喀爾之鎮壓
- 第四話 反擊
- 第五話 反叛的荒野
- 第六話 破壞敵要塞
- 第七話 決鬥！！ 莉X1
- 第八話 瑪＝高比之陷阱
- 第九話 復仇之風
- 第十話 強化人・阿科
- 第十一話 驚異！！究極機械 維露斯安
- 第十二話 拉撒之攻防
- 第十三話 斯洛哥之影
- 第十四話 去宇宙…
- 第十五話 激鬥！！朱比多利斯
- 第十六話 脱出
- 第十七話 發動太陽砲
- 第十八話 潛入！哥比頓
- 第十九話 月面之死鬥
- 第二十話 決戰！！古拉拿達要塞
- 第二十一話 時間啊！停止吧！
- 第二十二話 突入大氣層
- 第二十三話 斯洛哥的反擊
- 第二十四話 基路基魯根之亡靈
- 第二十五話 再次的LAST BATTLION
- 第二十六話 曉之決戰

第一話 救出！！Z GUNDAM（救出！！Zガンダム）

勝利條件：敵全滅　敗北條件：己方全滅

STORY



◆馬沙在第2回合出現

一位天才科學家比安・佐魯達（ビアン＝ゾルダーク）得知地球將會面臨一個從外宇宙來的危機，於是他便利用所有科學知識製造了一部擁有強大力量的究極機械人，它的名字叫做「維露斯安（ヴァルシオン）」。

可是他仍然感到不安，並感到必須將人類統一才能對抗外宇宙來的敵人，他為了守護地球便秘密組成名為「Divine Cruzeidas.（簡稱：D.C）」的組織。不過D.C的目的只有一個，就是利用力量來將世界統一。面對着「維露斯安」的地球軍隊表現得無力，很快世界有八成的地方已成為D.C的領土。其中在各地與D.C戰鬥的高達、鐵甲萬能俠和三一萬能俠便集結起來，合力對抗D.C…

現在他們首要的任務就是將被囚禁在比魯法斯特基地的加美尤救出，根據情報以現時的戰力是足夠應付那兒的敵人，不久他們便到達比魯法斯特基地前…

攻略重點

在最初的版面中，基本上一直向前進就可，並沒有甚麼特別的事要注意，唯獨是在第2回合時有「紅彗星」之稱的馬沙會在地圖的B點出現，此時如果玩者先將迪利姆和占擊倒的話，馬沙便會離開戰線，為了取得更多經驗值，GUNDAM和三一萬能俠應主動前去將馬沙擊倒，當完成這版後加美尤的Z GUNDAM便會加入陣容。



◆亞寶與馬沙的激戰

己方部隊（1 POINT）

機體	駕駛員	LV	機體	駕駛員	LV
太空母艦（ホワイトベース）	布拉度（ブライト）	LV 3	愛美神（アフロダイA）	弓靜文（さやか）	LV 1
三一萬能俠（ゲッター1）	流龍馬（リョウ）	LV 3	德薩斯牛仔（テキサスマック）	積克（ジャック）	LV 2
鐵甲萬能俠（マジンガーZ）	兜甲兒（甲児）	LV 3	GUNDAM（ガンダム）	亞寶（アムロ）	LV 4

敵人初期部隊（A POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目
渣古II（ザクII）	DC士兵	LV 3	1100	1
渣古II（ザクII）	DC士兵	LV 2	1100	3
渣古II（ザクII）	DC士兵	LV 1	1100	3
加拉達K7（ガラダK7）	人工知能	LV 2	1800	1
達布拉斯M2（ダブラスM2）	人工知能	LV 2	1800	1
巴度（バド）	人工知能	LV 1	1500	1

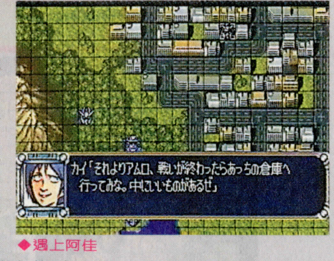
敵人增援部隊（B POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	取得道具
渣古II（ザクII）	迪利姆（デニム）	LV 4	1500	プロペラントタンク
渣古II（ザクII）	占（ジーン）	LV 3	1500	リペアキット
渣古II（ザクII）	馬沙（シャア）	LV 8	2400	マグネットコーティング

© 葦プロ
© 創通エージェンシー・サンライズ
© ダイナミック企画
© 東映
© 東北新社
© BANPRESTO 1999

第二話 謀略之町（謀略の町）

STORY


◆遇上阿佳

從加美尤口中得知D.C軍有一部巨大的青色機械人存在，以現時的戰力並不足以與敵人對抗，為了補充太空母艦的物資，便決定到附近的瑪特連度去，而且更可以找那兒的美智留協助，由於D.C軍的侵略行動非常激烈，積克決定先行一步到瑪特連度，沒多久太空母艦也到達此地。

可是當他們來到瑪特連度時，美智留竟然駕駛女三一萬能俠出來，並吩咐眾人離去，原來一型以尊尼為首的D.C軍正利用鎮上的人來威脅美智留，美智留為了鎮上的人安全，只好與眾人為敵…

攻略重點

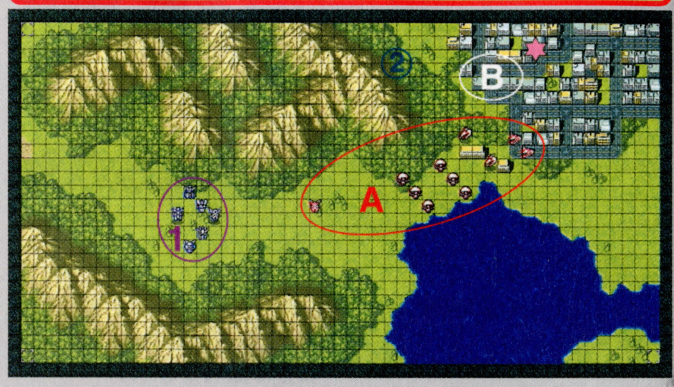


◆將尊尼擊倒並不是沒可能

在開始時女三一萬能俠會向己方攻擊，不過為了讓她成為己方隊員，千萬不要攻擊她，只要耐心等待到第2回合，積克的德薩斯牛仔便會出現，並由於他解放了被捉去的人質，女三一萬能俠就立即成為己方隊員。

由於女三一萬能俠是NPC的關係，玩者必須保護她的安全，否則過版後是不能令她加入。當到達第3回合，敵方的援軍便會出現，而尊尼更會因為自機的損害程度達30%以下而撤退，所以應加重戰力先將他擊倒。最後應利用亞寶的精神指令「加速」，以最快速度到地圖的★點，當他在那兒遇上阿佳之後，就可在完成這版時取得G戰機。

勝利條件：敵全滅　敗北條件：己方全滅



己方部隊（1 POINT）

太空母艦（ホワイトベース）
自選5部機體

己方增援部隊（2 POINT）

機體	駕駛員
德薩斯牛仔（テキサスマック）	積克（ジャック）

敵人初期部隊（A POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
女三一萬能俠（ゲッターQ）	美智留（ミチル）	LV 2	2200	1	—
渣古II（ザクII）	DC士兵	LV 1	1100	3	—
渣古II（ザクII）	DC士兵	LV 2	1100	3	—
巴度（バド）	人工知能	LV 2	1500	2	—
麥拉撒（マラサイ）	尊尼（ジェリド）	LV 6	2200	1	マグネットコーティング
麥拉撒（マラサイ）	格倫哥（カクリコン）	LV 5	2200	1	プロペラントタング

敵人增援部隊（B POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	取得道具
老虎（グフ）	賴巴（ランバ=ラル）	LV 7	2250	ブースター
渣古II（ザクII）	亞哥斯（アコース）	LV 4	1500	リペアキット
渣古II（ザクII）	哥捷（コズン）	LV 4	1500	リペアキット

第三話 達喀爾之鎮壓（ダカールの制圧）

STORY



◆要快些說得娜娜啊！

為了削弱D.C軍在非洲大陸的勢力，布拉度提議到佔領達喀爾基地，眾人也沒有異議，於是太空母艦便向南方前進，並到達達喀爾基地前…就在此時亞寶感到娜娜的存在，原來馬沙和娜娜也在看守這兒的基地呢！

勝利條件：敵全滅　敗北條件：己方全滅

己方部隊（1 POINT）

太空母艦（ホワイトベース）
自選7部機體

己方增援部隊（2 POINT）

機體	駕駛員	LV
GUNDAM F-91（ガンダムF-91）	西布頓（シーブーク）	LV 4

敵人初期部隊（A/ B/ C POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
渣古II（ザクII）	馬沙（シャア）	LV 8	2400	1	リローダー
愛美號（エルメス）	娜娜（ララァ）	LV 6	3600	1	マグナットコーティング
史沙（ズサ）	DC士兵	LV 4	1800	3	—
捷（ズー）	人工知能	LV 4	3200	1	—
巴度（バド）	人工知能	LV 3	1500	2	—
戰蟹（ハイゴック）	DC士兵	LV 3	1750	3	—
渣古II（ザクII）	DC士兵	LV 2	1100	3	—

敵人增援部隊（D POINT）

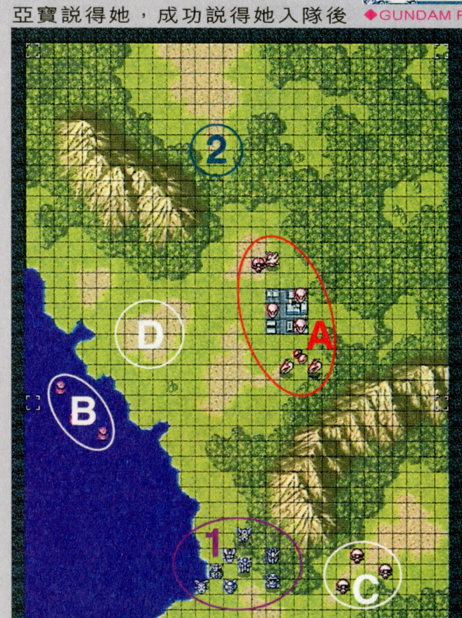
機體	駕駛員	LV	HP	取得道具
大魔（ドム）	佳亞（ガイア）	LV 5	1800	プロペラントタンク
大魔（ドム）	奧迪加（オルテガ）	LV 6	1800	リペアキット
大魔（ドム）	馬殊（マッシュ）	LV 6	1800	プロペラントタンク

攻略重點



◆GUNDAM F-91前來加入形容

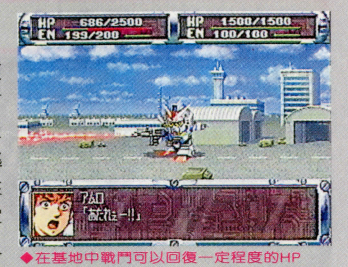
開始時先將大軍向上進發，並引誘娜娜主動前來，由於她是位能夠成為己方的成員，所以利用亞寶說得她，成功說得她入隊後己方的戰力可謂增加了不少。當到達第4回合時，敵人的援軍便會在D點出現，雖然只是三部大魔，但是他們可是擁有「黑色三連星」之稱的馬殊等人，因此要多利用娜娜的愛美號作迎擊啊！而當到達第5回合時，GUNDAM F-91便會出現加入己方行列。



第四話 反擊（ストライク・バック）

STORY

成功佔據了達喀爾基地後眾人便利用這兒作補給，並詢問西布頓有關事情，原來他被捕後，其基地受到不明來歷的人襲擊，他乘機會逃出前來這兒與大家會合，從此事來看使他們知道還有其他人與D.C軍作戰，就在此時弓靜文探測到敵人前來進攻，於是戰鬥又再度展開…



◆在基地中戰鬥可以回復一定程度的HP

勝利條件：敵全滅　敗北條件：己方全滅



攻略重點

前來襲擊的是以尊尼為首的一群D.C軍，不過由於己方一開始已擁有很好的地形，所以可以不用主動進攻，只需以守為攻就可，在基地裏迎擊可以不斷進行補給，是最好的地方。在4回合時敵人會出現援軍，但是這也不足為患。

己方部隊（1 POINT）

太空母艦（ホワイトベース）
自選9部機體

敵人初期部隊（A/ B/ C/ D POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
麥拉撒（マラサイ）	尊尼（ジェリド）	LV 7	2200	1	ブースター
麥拉撒（マラサイ）	格倫哥（カクリコン）	LV 6	2200	1	リローダー
大魔（ドム）	佳亞（ガイア）	LV 6	1800	1	プロペラントタンク
大魔（ドム）	奧迪加（オルテガ）	LV 6	1800	1	リペアキット
大魔（ドム）	馬殊（マッシュ）	LV 6	1800	1	プロペラントタンク
巴度（バド）	人工知能	LV 3	1500	2	—
扎拉嘉（ジャラガ）	人工知能	LV 4	2500	1	—
戰蟹（ハイゴック）	DC士兵	LV 3	1750	3	—
加撒C（ガザC）（MA）	DC士兵	LV 4	1800	3	—

敵人增援部隊（E POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
史沙（ズサ）	馬士文（マシュマー）	LV 8	2200	1	マグネットコーティング
加撒C（ガザC）（MS）	DC士兵	LV 5	1800	3	—

第五話 反叛的荒野（裏切りの荒野）

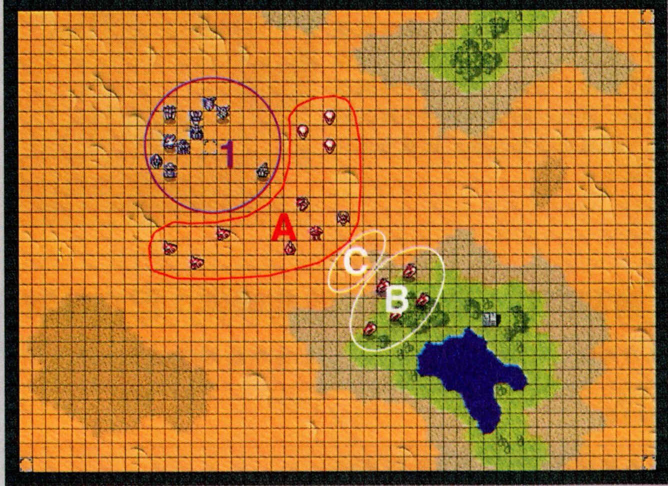
STORY

當成功擊退敵人後，突然收到由亞加瑪來的通訊，並得知他們的基利曼札基地受到敵人的襲擊，希望得到太空母艦等人救援，布拉度當然立即答應，此時弓靜文為了令鐵甲萬能俠可以POWER UP，便打算回日本一趟，就這樣阿花便加入隊伍，代替她的位置，並將亞加瑪交換布拉度。就在到基利曼札基地的途中，阿花探索到米洛夫斯基粒子有很高的濃度，同時收到一名叫阿科的逃兵通訊，加美尤大為緊張，並讓她進入艦內，不久敵人出現在眾人面前…

己方部隊（1 POINT）

亞加瑪（アーカマ）
Z GUNDAM
重高達
自選8部機體

勝利條件：敵全滅　敗北條件：己方全滅



攻略重點

單看敵人的陣容，不可不提的是對方有一部擁有10000HP之高的魔霸，不過由於劇情的需要，他會在第3回合時離開戰線，正常來說是不可能將其擊倒的，所以可以不用理會他，可是重高達卻會在第3回合被修羅男爵收回，因此在這3回內最好多以它來攻擊敵人吧！而在第4回合以賴巴為首的老虎會出現在C點，由於敵人數目不多，集中攻擊就可。

敵人初期部隊（A/ B POINT）

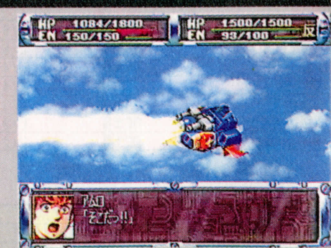
機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
史沙（ズサ）	DC士兵	LV 6	1800	3	—
達布拉斯M2（ダブラスM2）	人工知能	LV 5	1800	1	—
麥拉撒（マラサイ）	DC士兵	LV 6	1800	3	—
加拉達K7（ガラダK7）	人工知能	LV 5	1800	1	—
多諾斯D7（トロスD7）	人工知能	LV 5	3000	1	—
魔霸（ビグ・ザム）	湯義剛（ドズル）	LV 15	10000	1	—
巴度（バド）	人工知能	LV 3	1500	2	—
巴度（バド）	人工知能	LV 4	1500	3	—

敵人增援部隊（C POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
老虎（グフ）	賴巴（ランバ＝ラル）	LV 9	2250	1	メガブースター
老虎（グフ）	亞哥斯（アコース）	LV 7	2250	1	—
老虎（グフ）	哥捷（コズン）	LV 7	2250	1	—



◆修羅男爵將重高達收回



◆擁有G戰機的GUNDAM在沙漠地方上大派用場

第六話 破壞敵要塞（敵要塞を破壊せよ）

STORY

當眾人來到基利曼札基地後，雖然知道此地的戰鬥已經結束，但是敵人卻在這兒附近建立基地，這樣下去基利曼札基地便被他們的基地之砲火集中攻擊而毀，因此希望布拉度等人能將該基地破壞，於是眾人便向該基地進發。



◆說得蝴蝶鬼

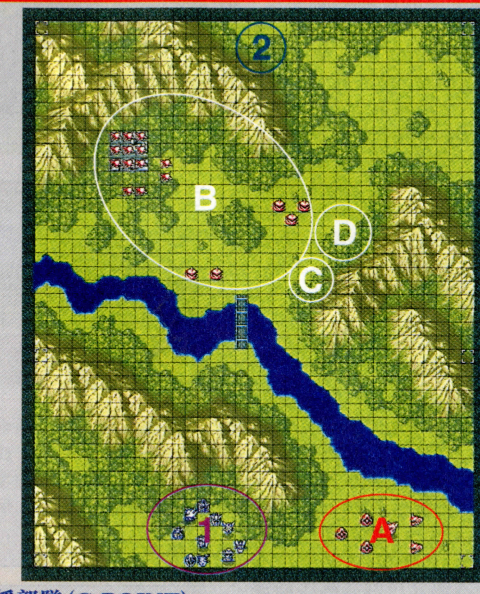
攻略重點

首先己方軍隊向右方進發，並將蝴蝶鬼的HP減至30 %以下，然後便可利用三一萬能俠的流龍馬來説服她，成功的話她便成為己方隊員之一，另外在第2回合時，擁有強勁裝甲的亞斯曼出來增援，由於他裝甲非常厚，最好以鐵甲萬能俠來攻擊他，當他的HP到2250以下，就會自動離開戰線。

◆CYBASTER的出現將所有砲台擊毀

在第5回合敵方的另一批增援會在D點出現，幸好數目並不多。而在第6回合，地圖的最上方會出現一部神秘機體，他還用一擊將敵基地內所有砲台擊毀，並在第7回合時進入敵基地內。

勝利條件：進入敵要塞/ 敵全滅　敗北條件：己方全滅



己方部隊（1 POINT）

亞加瑪（アーカマ）
自選9部機體

己方增援部隊（2 POINT）

機體	駕駛員
CYBASTER（サイバスター）	安藤正樹（マサキ）

敵人初期部隊（A/ B POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
固定砲台	DC士兵	LV 6	1000	13	—
米嘉蝴蝶鬼（メカ蝴蝶鬼）	蝴蝶鬼	LV 8	3200	1	ブースター（90%）/ メガブースター（10%）
麥拉撒（マラサイ）	DC士兵	LV 7	1800	2	—
大魔（ドム）	DC士兵	LV 7	1400	3	—
老虎（グフ）	DC士兵	LV 7	1250	5	—

敵人增援部隊（C POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
亞斯曼（アッシマー）	布蘭（ブラン）	LV 11	4500	1	—

敵人增援部隊（D POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
大魔（ドム）	佳亞（ガイア）	LV 10	3400	1	プロペラントタンクS
大魔（ドム）	DC士兵	LV 8	1400	2	—

第七話 決鬥！！菈莉 X1（決闘！！ライン X1）

勝利條件：將菈莉 X1 擊破　敗北條件：己方全滅

STORY

己方部隊（1 POINT）

鐵甲萬能俠
自選9部機體

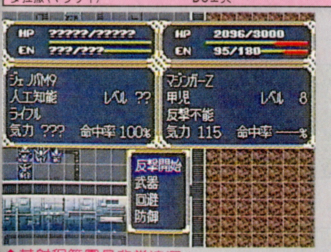
眾人將敵基地外的守衛擊倒後便進入基地查看，卻發覺剛才的神秘機體，經眾人詢問後雖得知他叫做安藤正樹及其愛機CYBASTER，可是他好像有要事，很快就立即離去。就在此時修羅男爵突然出現，並帶領洛利娜的菈莉X1出來迎戰，受到修羅男爵的離間，洛利娜決心將鐵甲萬能俠擊倒…

攻略重點

第一次出現的敵人捷路巴M9，由於其射程範圍是非常遠，所以盡量與它保持距離，免得只被敵人攻擊。雖然菈莉X1的HP很高，但是只要眾人集中攻擊就可以輕易將它擊倒。

敵人初期部隊（A POINT）

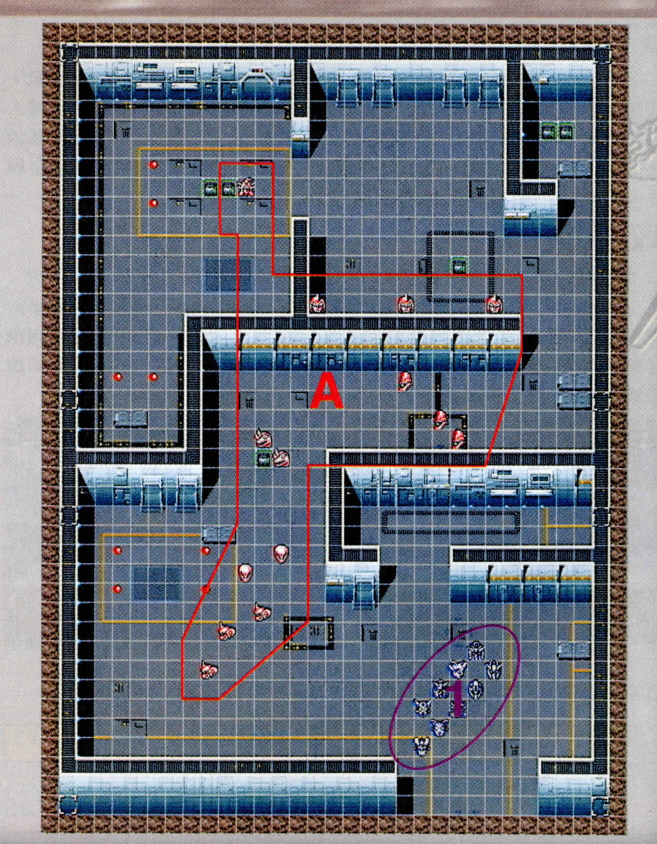
機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
菈莉X1（ラインX1）	洛利娜（ローレライ）	LV 10	5800	1	ハイブリッドアーマー
捷路巴M9（ジェノバM9）	人工知能	LV 7	2500	3	—
加撒C（ガザC）（MS）	DC士兵	LV 8	2000	3	—
沙基（サキ）	人工知能	LV 6	3000	2	—
史沙（ズサ）	DC狙擊兵	LV 6	2000	2	—
麥拉撒（マラサイ）	DC士兵	LV 7	2000	2	—



◆其射程範圍是非常遠啊！



◆鐵甲萬能俠是不能戰敗的！



第八話 瑪＝高比之陷阱（マ＝クベの罠）

勝利條件：將強人擊破　敗北條件：己方全滅

STORY

成功將洛利娜的菈莉X1擊倒後，她便依照約定將有關巨靈神的情報說給大家，波士也在此時出現，並向眾人致謝。這個時候娜娜突然提出留下基利曼札基地的要求，因為她並不想與馬沙戰鬥。Z GUNDAM和接受鐵甲萬能俠過基利曼札基地的補給後，分別得到紅之翼及HYPER MEGA LAUNCHER。

亞加瑪向奧迪沙進發並收到瑪高比的通訊，他要求鐵甲萬能俠單獨到其領土下，否則其手下的巨靈神就會沒命，眾人明知道這是陷阱，但也決定前往查看。



◆一擊將它們打倒

◆波士的猛攻

攻略重點

開始時在鐵甲萬能俠前的巨靈神是假冒的，因此先不要理會它，並向左上方前進，就在第2回合的敵人增援部隊中，可看見一部很像鐵甲萬能俠的機械美利魯巴，由於它可以利用甲兒來說得，所以不要傷害它，直到第3回合己方的增援終於來到，此時便可實行反擊行動，若玩者所置的位置好的話，利用亞加瑪的MAP兵器也不為過（註：第二批增援在第5回合出現）。將這些嘍囉擊倒後，大伙兒可向瑪高比的強人進發，只要他受到的攻擊時，波士會突然出現並向瑪高比展開猛攻，真正的巨靈神便乘機會脫身，加入戰團。

己方部隊（1 POINT）

鐵甲萬能俠

己方增援部隊（2 POINT）

亞加瑪（アーカマ）
自選8部機體

己方增援部隊（3 POINT）

機體	駕駛員	LV
巨靈神（グレンダイザー）	杜雷特（デューク）	LV 9
波士機械人（ボスロボット）	波士（ボス）	LV 5

敵人初期部隊（A POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
強人（キャン）	瑪高比	LV 12	5700	1	プロヘラントタンクS
假巨靈神（偽グレンダイザー）	假杜雷特（偽デューク）	LV 10	4500	1	メガブースター

敵人增援部隊（B POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
美利魯巴（ミネルバX）	美利魯巴（ミネルバX）	LV 8	6800	1	リローダー
加撒C（ガザC）（MS）	DC士兵	LV 9	2000	3	—
加撒C（ガザC）（MA）	DC士兵	LV 9	2000	3	—
麥拉撒（マラサイ）	DC士兵	LV 8	2000	3	—
史沙（ズサ）	DC士兵	LV 8	2000	3	—

敵人增援部隊（C POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
基路基魯（ギルギル）	人工知能改	LV 9	2200	1	—
沙基（サキ）	人工知能改	LV 9	3000	1	—
捷路巴M9（ジェノバM9）	人工知能改	LV 9	2500	3	—

第九話 復仇之風（復讐の風）

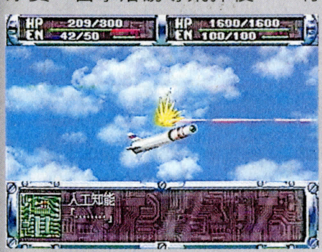
勝利條件：將強人擊破　敗北條件：己方全滅

STORY

由於敵人的攻擊越來越激烈，流龍馬開始擔心己方的戰力問題，阿花便建議到奪取敵人在香港的基地，利用其設施來令己方的機械人POWER UP，蝴蝶鬼打算自己獨自一人前去偵察敵人在香港的基地之情況，眾人只好隨後趕上與她會合，就在酊香港的途中，突然發現敵人的埋伏，於是戰鬥又再展開…

攻略重點

就在第1個回合，敵人的第一批增援部隊立即出現在各人的面前，在仍未將對方的嘍囉完全消理的情況下，在第2回合一群誘導飛彈出現在C點，由於這誘導飛彈的回避能和攻擊力很高，最好以機關砲來迎擊。在第4回合，駕駛ZZ GUNDAM的捷度前來協助，這樣更如虎添翼，當擊落誘導飛彈後，一行人集中攻擊麥高比便可。



◆利用機關砲將誘導飛彈擊落

◆集中攻擊麥高比

己方部隊（1 POINT）

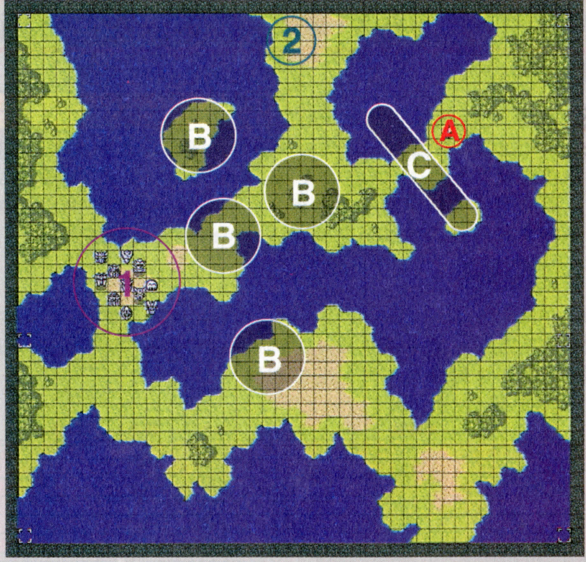
亞加瑪（アーカマ）
自選10部機體

己方增援部隊（2 POINT）

機體	駕駛員	LV
ZZ GUNDAM（ZZガンダム）	捷度（ジュドー）	LV 10

敵人初期部隊（A POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
強人（ギャン）	瑪高比（マ＝クベ）	LV 12	5700	1	チョバムアーマー



敵人增援部隊（B POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
加撒C（ガザC）（MA）	DC精銳兵	LV 10	2000	3	—
史沙（ズサ）	DC狙擊兵	LV 9	2000	3	—
沙基（サキ）	人工知能	LV 9	2800	2	—
捷（ズー）	人工知能	LV 9	3200	1	—
基路基魯（ギルギル）	人工知能	LV 8	2000	2	—
扎拉嘉（ジャラガ）	人工知能	LV 8	2500	1	—

敵人增援部隊（C POINT）

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
誘導飛彈	人工知能	LV 8	300	8	—

第十話 強化人・阿科（マリオネット・フォウ）

STORY

擊退麥高比後在趕去香港的旅途中，收到蝴蝶鬼的緊急通訊，得知她受到青色巨大機械人襲擊，之後她通訊斷了…當眾人來到香港後，西布頓為了安全起見，便提議分兩批部隊到敵基地，於是便決定由Z GUNDAM、巨靈神和ZZ GUNDAM組成一隊到香港去。



◆活用街道地形

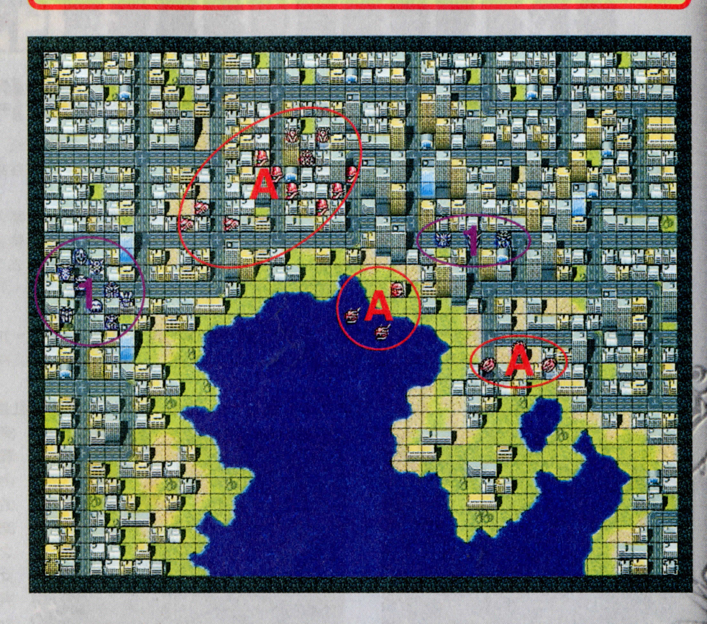
攻略重點

這版有很多地形均是街道，玩者必需利用這點來佔優勢，因為在街道上戰鬥時，每回合可以回復約10%的HP和EN。另外，駕駛重高達的阿科是可以成為同伴，只要耐心等到第6回合，乘她發生頭痛的事件時，利用加美尤到旁説服，就可以令她成為己方隊員，接着利用她來攻擊尊尼和拉娜就最適合不過。



◆在第6回合説服阿科

勝利條件：敵全滅　敗北條件：己方全滅



敵人初期部隊(A POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
重高達(サイコガンダム)(MS)	阿科(フォウ)	LV 13	4000	1	チョバムアーマー
拜亞蘭(バイアラン)	尊尼(ジェリド)	LV 13	4200	1	プロペラントタンク
拜亞蘭(バイアラン)	拉娜(ライラ)	LV 13	4200	1	リペアキット
加撒C(ガザC)(MS)	DC精鋭兵	LV 11	2200	3	—
加撒C(ガザC)(MS)	DC士兵	LV 10	2200	3	—
麥拉撒(マラサイ)	DC士兵	LV 9	2200	3	—
亞魯索斯(アルソス)	人工知能改	LV 10	4800	1	—
基路基魯(ギルギル)	人工知能	LV 9	2000	3	—
扎拉嘉(ジャラガ)	人工知能	LV 8	2500	2	—

己方部隊(1 POINT)

1 POINT	2 POINT
亞加瑪(アーカマ)	巨靈神
Z GUNDAM	自選8部機體
ZZ GUNDAM	

第十一話 驚異！！究極機械 維露斯安（驚異！！究極ロボ・ヴァルシオン）

STORY

他們成功佔領香港基地後發現阿斯蘭治，他為了增加己方的戰力，便決定為F-91和ZZ GUNDAM開發新兵器，不一會，名花收到美迪亞隊的通訊，得知她們遇襲，由於亞加瑪仍未能前去救援，只好派其他成員協助她們。

勝利條件：敵全滅　敗北條件：運輸機被擊毀/ 己方全滅

己方部隊(1 POINT)

機體
運輸機
自選10部機體

己方增援部隊(2 POINT)

機體	駕駛員	LV
CYBASTER(サイバスター)	安藤正樹(マサキ)	LV 12

攻略重點

首先利用密達斯為運輸機補充HP，然後在運輸機旁的位置將附近的敵人擊落，由於運輸機是很重要，所以千萬不要讓敵人接近它。就在第5個回合，D.C軍的最強的機體維露斯安維露斯安會出現在眾人面前，他的攻擊範圍非常之遠，有7格距離之多，因此不接觸他為妙，在第7回合的時候，CYBASTER會再次出現，並加入己方行列，維露斯安看見他後便會撤退，並派第二批援軍來。在第二批援軍中，若利用三一萬能俠的流龍馬將拉多拉擊倒的話，就會影響第16話的劇情。



◆最強的機體維露斯安



◆利用流龍馬作最後一擊

敵人初期部隊(A POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
謝II(ゼンII)	人工知能	LV 10	5500	1	—
扎拉嘉(ジャラガ)	人工知能	LV 10	2500	3	—
捷路巴M9(ジェノバM9)	人工知能改	LV 11	2300	3	—
基路基魯(ギルギル)	人工知能	LV 11	2000	3	—
捷(ズー)	人工知能	LV 9	3200	2	—
米嘉雷獸鬼(メカ雷獣鬼)	人工知能改	LV 12	3400	1	—

敵人增援部隊(B POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
維露斯安(ヴァルシオン)	比安(ビアン=ゾルダーク)	LV 30	40000	1	—

敵人增援部隊(C POINT)

機體	駕駛員	LV	HP	數目	取得道具
捷古(シグ)	拉多拉(ラドラ)	LV 15	7500	1	—
扎爾(ザイ)	人工知能改	LV 12	3900	2	—

TO BE CONTINUED…

TEXT：倫敦市天台導遊福爾米奇

倫敦精靈偵探團

終於有鬼捉精靈偵探事件簿（下卷）

PS
生產商：BANDAI
售價：358港元　發售日：5月20日
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
RPG／MEM

第十章　藏了昆蟲的琥珀失竊事件





一早起來，少年見偵探社沒有人，便跟小拍擋一起去偵探協會，途中看看報紙，知道倫敦近日發生連續寶石失竊事件，奇怪的是犯人只有琥珀才偷，其他的寶石都在幾天之後回到物主手中。

二人到偵探協會去看看有沒有甚麼案件，可是職員說因為發生太多寶石失竊案件，需要整理，所以叫少年待會才來。於是二人便去找艾莉愛絲，來到她的家，她說要留在家裏看屋，誰知就在這時候屋裏傳來一聲巨響，三人進去一看，看見一條大蛇偷去了艾莉愛絲家中的寶石原石，三人立即追出去。從路人口中知道那條蛇去了博覽會場，可是在會場處卻沒有多少人見過那條蛇。

少年跟後門附近一個戴帽的人交談之後，他准許少年從後門進入會場去調查。三人在入口大堂遇到一個女研究員，她說沒有見過有蛇出沒之後便說自己忙於研究而走了。這個時候可以在會場內隨處逛逛，看看可以供應全倫敦所用蒸氣的人工太陽。

從剛才女研究員所在的入口進去，便會到達恐龍展館，在那裏三人見到一個紅髮女子進入展館入面的研究室。三人來到門前，便聽到裏面有爭吵聲，爭吵內容是關於用蛇來偷甚麼的，又說今晚會到銀行犯案。但當三人進入研究室之後，卻找不到那個紅髮女子，只見到剛才的女研究員。艾莉愛絲覺得那個女研究員很可疑，於是便決定今晚到銀行去捉賊。





當三人回到後門入口大堂時剛好艾華里來到，於是三人立即把女研究員事情告訴艾華里，艾華里卻着慌起來，極力說少年搞錯了，然後便急急離開，但三人仍然堅持自己的看法。離開會場，應先去購置道具和武器，這個時候還可以到偵探協會去接辦案件。

回到偵探社前，艾莉愛絲問主少年是否經已買齊所有裝備，少年說準備好（準備オーケー）之後鏡頭一轉便到了晚上。三人在門外集合之後便到銀行去，當他們一進入銀行，便發覺裏面燈火通明，大堂深處更有一扇門打開了，三人來到門前，聽到一些雜聲，於是便衝進去，裏面原來是個保險庫，只見裏面亂七八糟，很多機關被觸動了，而少年鬼魂就坐在地上哭起來。

正當三人想上前問個究竟的時候，一個警衛突然衝進來，更不由分說的命令手下的警貓（？）襲擊少年三人。在銀行內可以拾到兩件捕獸陷阱，這當然就是提示玩者那是警貓的剋星了，8件捕獸陷阱就可以將警打退。艾莉愛絲怒斥守衛打錯人，而少年鬼魂就哭着說她只是受偷寶石的賊所托將寶石物歸原主，接着她便從天台走了。

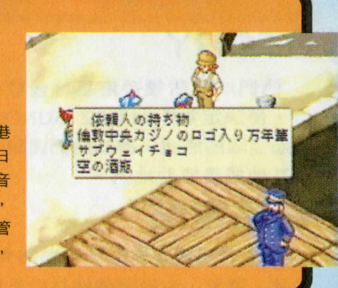
翌日，艾華里說寶石都物歸原主，只有琥珀才被偷去，不過犯人是誰就仍然不知道。

街上的寶物
捕獸陷阱／往公園的通道、萬博會場
袋錶／人工太陽展館、恐龍展館、銀行前（夜）
捕獸陷阱／銀行大堂、保險庫

第十章少年偵探事件簿

案件 10.我是誰　酬金：11000 英磅

一個男人某日走到偵探協會來說記不起自己是誰，希望有偵探能憑着他身上一點點物品查出他到底是誰。接辦之後到港口去見那個男人，他身上有三件物件：印了倫敦賭場標誌的墨水筆、地下鐵朱古力和一個空酒瓶。此外，碼頭多了一首三日前從美國來的船，船長說來時的乘客全都是美國人。三人先去賭場和歡樂街酒吧調查，賭場門前的人說早前有個操美國口音的人到賭場去胡亂花錢，而酒吧的老闆就說前幾晚有個人喝到爛醉的高聲說自己是技術者白蘭克大人，回到碼頭問那個人，他才記起自己叫羅拔．白蘭克，是從美國來的，但是就記不起自己是為甚麼來英國，於是三人再以朱古力為線索，到蒸氣管理局去。管理局的職員說一個本來三天前從美國來，研究倫敦的蒸氣技術的技術員到現在還未出現，這個人當然就是羅拔了，回到碼頭告訴他，他便記得自己是為了很重要的事而要到倫敦蒸氣管理局去。再回到蒸氣管理局之後就完成任務。



第十一章　精靈們聚集的地方



一早起來，艾莉愛絲在跟房東瑪加烈女士談論小說的內容，這個時候，雲謝爾來到，他請少年帶他去博覽會場。他們三人來到會場經已有很多人，雲謝爾一入到會場就覺得有些甚麼東西在這裏，可是當他看了兩次機械部門會場之後就覺得不舒服先走了，他覺得有事情即將發生。

在機械部門會場，有些機器是可以替少年利用手上的材料來製做新道具的，例如左上角的草莓取薺機，它可以替主角將手上的草莓變成取了薺的草莓，除了回復的HP由50增至60外，處理後的草莓還可以補充15 SP，完全免費，一定要試。

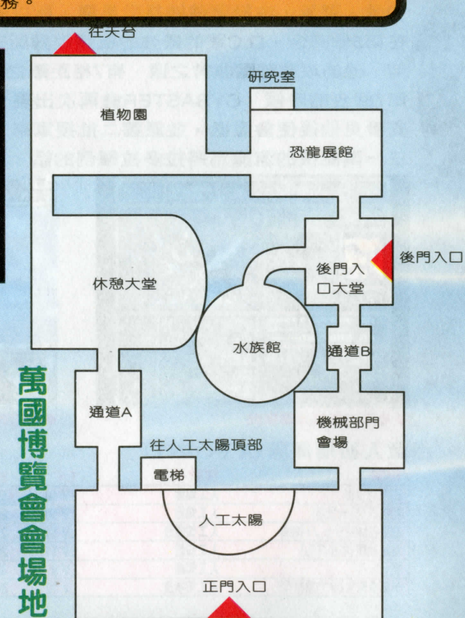
少年和艾莉愛絲回到恐龍展館，遇到到艾華里，交談的時候那個女研究員到來，進入了研究室，艾華里便急急的追去，二人來到房門前，只聽到那個女研究員說艾華里纏着她會阻礙她的研究，但艾華里卻支支吾吾的說可能會有事件發生。



出到會場外，艾莉愛絲說聽聞會場晚上有鬼怪出沒，叫主角晚上去調查，主角答應了（いいね）。回偵探社之前，先要購置足夠的回復食物、接骨木的枝和時之石，因為往後遇到的鬼怪有很強攻擊力。

晚上去艾莉愛絲家門前接她，然後一同去博覽會會場。去到會場，發覺正門打開了，二人一進去就被7隻白光妖怪襲擊，這些妖怪攻擊力雖強，但防禦力也不高，少年的近攻擊也可以一擊死，所以只要注意HP就沒有問題。

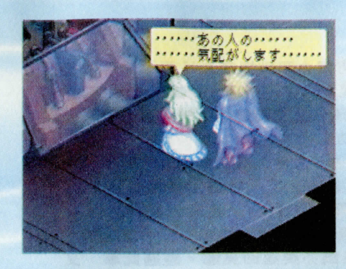
二人本來想從左邊的通道進入休憩大堂，可是通道前卻有一道無形的牆阻隔着，不讓他們進入，於是二人唯有通過機械部門會場進入會場深處。可是愈往內裏走，艾莉愛絲就愈覺得不對勁，極力叫



萬國博覽會會場地圖

© BANDAI 1999 MADE IN JAPAN

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc. OFFICIAL PRODUCT



少年離開。直到來到恐龍展館，準備去植物園時，艾莉愛絲終於禁不住要少年回去。當二人再次回到正門大堂人工太陽前時，在第七章墳場出現過的一男一女的幽靈再次出現，他們好像發現了要找的人，可是少年二人一接近，他們又消失了。



二人出到外面就還遇到雲謝爾，給嚇了一跳，雲謝爾説裏面果然有有力量的外來者，於是三人又再次截返會場，從機械部門會場那邊穿過恐龍展館，來到植物園。來到接近休憩大堂前的地方，雲謝爾一再問少年準備好沒有，回答「うん」就可以繼續前往休憩大堂(其實沒有甚麼好問，因為即使你想回去買些回復食物也不能離開公園範圍，即是廢話)。

一進入休憩大堂，就見到一群妖怪，雲謝爾雖然上前勸阻，但仍避免不了一戰。對手愚者的女王攻擊力雖然可以一下子扣去一半HP，不過不算敏捷，還有足夠時間回復，只是雲謝爾的HP較低，所以一定要留意。對付愚者的女王最有效的攻擊是時之石和召喚風精靈(終於有用喇！)，不消五個回合就可以打退她。不過愚者的女王臨走時，卻説人類很蠢，臨死前還説這是文明和繁榮，叫他們儘管掙扎，少年和艾莉愛絲這個時候當然不知道那是甚麼意思了。

街上的寶物
ROSE WATER／公園高台的散步徑、機械部門會場
體力之刻印／人工太陽旁
魂之圈／人工太陽頂部
力之刻印／植物園荷葉上
時之石／水族館

第十一章少年偵探事件簿

案件11.一大決心！向那女孩表白！　酬金：12000英磅

一個不良少年車士打愛上了在劇場工作的蘇菲亞，他希望請偵探調查那個女孩子的喜好，令他成功追得美人歸。到港口跟車士打交談過後，便到歡樂街去跟以下幾個人交談：1.站在酒吧前的女士、2.劇場的警衛、3.站在警衛後面的女子、4.站在賭場前的男人、5.站在劇場揭示板前的蘇菲亞。向這些人調查過後，得知蘇菲亞喜歡有主見、認真、衣着整齊、説話溫文和禮貌好的人，回到碼頭，跟車士打交談4次，將這些消息告訴他，直至出現選項時，選「準備好了，去示愛吧(準備OK 告白しに行こう)」的話車士打就會去示愛，如果你還不敢肯定的話就選「まだもう少し」，再跟歡樂街的所有人交談過後才叫車士打去示愛。最後，在少年和艾莉愛絲的提點下，車士打搖身一變成為一個西裝筆挺的紳士，贏得美人歸。



第十二章　空之大怪獸P

一早起來，艾華里説在報章報道倫敦出現龍，那條龍只會破壞花圃。到樓下，艾莉愛絲正建議房東瑪加烈女士用少女偵探與龍為題材來寫小説，艾莉愛絲問少年信不信有龍存在，答「いるんじゃないかな」表示信，答「いるわけないさ」表示不信。艾莉愛絲便建議找查出有龍出現的真相。

出到外面，跌不死的小拍擋又再從天上掉下來，他説見過那條龍，於是三人便到偵探協會和雲謝爾那裏去找線索。在商店街，那個專賣假貨的小販又再出現售賣給龍咬過的花，當然是不理他了。先找雲謝爾，他説甚麼也感覺不到，這表示那條龍不是跟精靈鬼怪有關的東西。來到偵探協會向職員查問，她説收到很多調查龍的委托，不過她都拒絕了。她告訴少年那些人為龍的事在高台的酒吧集會，於是少年便到那裏去。

在酒吧裏，人們對龍是否存在議論紛紛，有人建議到博覽會場找那個女研究員史達露博士問一問，於是三人便來到博覽會場。由於會場有很多警察，小拍擋不方便出現，所以便留在外面。在恐龍展館，史達露博士告訴大家龍不存在，但是就在這個時候，外面傳來龍正飛向會場來的消息。二人在會場一角見到艾華里，





艾華里立即説這件事與史達露無關，説她的事交給他處理，並叫二人到外面去看看情況。

二人出到會場外，真的有龍出現，很多人給龍嚇跑了，這個時候，小拍擋又從空中跌下來，他還想再跳，少年立即阻止(ダメ)，並回去恐龍展館向艾華里報告。艾華里始終説跟史達露無關，艾莉愛絲不以為然，她拉少年到一角，決定晚上偷偷潛入恐龍展館查探。

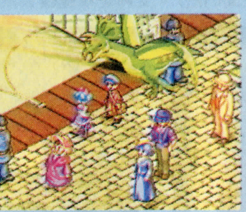
適例購置武器和道具，應買多些全體回復的藥。當少年來到酒店前，有兩個從鄉下來的人請少年做導遊帶他們遊覽倫敦，少年答應了(いいよ)。他們要去的地方分別是：1.倫敦波士的地方——市廳舍；2.很多偵探聚集的地方——偵探協會；和3.象徵蒸氣的地方——巨大蒸氣機。帶完他們遊覽之後可以得到女王紀念金幣一個，這是可以拿到古董店賣錢的。回到偵探社門前選「ばっちし」就表示準備好。

晚上，少年和艾莉愛絲在門外會合，但小拍擋沒有來。當他們來到通往公園的通道時，只見小拍擋被一班流浪狗圍着，原來他因為等少年來而睡着了，而自己的麵包就不見了，於是少年就將給了他一個麵包(このパンをあげるよ)。

來到會場入口，三人見到上一章在研究室消失了的女子從後門進入會場，於是跟踪她，見那女子進入了研究室，於是便在門外偷聽。聽到裏面有兩個人在爭執，一個人需要更多藏了蟲的琥珀來令恐龍復活，但另一個人(應該是少年鬼魂)卻因為上次的遭遇而拒絕。在少年鬼魂出來之前，三人逃到展館上層去，這時他們又聽到在研究室裏的人稱一條叫P仔的恐龍只會吃花，又説為了令它變成恐龍，注射了恐龍的血。

這個時候，外面傳來龍的叫聲，三人立即從後門出去看看，見到剛才從研究室出來的女子被龍追趕，三人於是上前迎戰。這頭龍懂得全體攻擊，攻擊力頗利害，事先準備好全體回復藥的話便可以節省回復的時間。而這條龍是沒有特定害怕的道具的，所以必須要用正常攻擊應付。

打敗龍之後，史達露博士哭着跑出來，原來那條龍是她做出來的。這個時候，艾華里也出現，他本來想安慰史達露的，誰知卻給史達露罵他好煩，令他深受打擊。後來，那條叫P仔的龍變回一條普通的蜥蜴，史達露立即歡喜若狂，令艾華里更受打擊，黯然離去。





街上的寶物
鉛彈(小拍擋用武器)／博覽會會場入口、碼頭
臭鼬鼠氣／歡樂街
銀之省／官廳街

第十三章　先人留下來的技術

一早起來，艾華里便告少年收到少年鬼魂的預告狀，説他要偷取由美國運來的參加博覽會展出的天球運行觀測儀，他叫少年和艾莉愛絲稍後一同去碼頭。

這個時候可以先去補充彈藥。從報章得知那個天球運行觀測儀是由美國的女偵探荷斯泰爾小姐負責警備的。

在高台酒吧前有一對小女孩在玩家家酒，欠了爸爸的角色，少年答應做爸爸(しかたないな)，女孩便煮飯給少年食，可是那些飯送很不清潔，吃了的話(いただきます)會減5 HP，但就可以在再交談時得到一個替身公仔。在市廳舍門外，他們遇到一個約了女朋友，但卻等不到人的男子，如果少年有先跟在劇院門外等候的女孩子交談的話，這時便可以告訴那個男子他搞錯了等候的地方(選「おしえてあげる」)。





來到倉庫街，天球運行觀測儀已安放在倉庫內。艾華里介紹從美國來的的荷斯泰爾給三人認識，更讓少年進入倉庫內欣賞那個天球運行觀測儀。據荷斯泰爾説，那個天球運行觀測儀是100年前在端士做出來的，由於太精密，現在經已沒有人會使用它，只能作鑑賞之用。

就在這個時候，少年鬼

OFFICIAL PRODUCT

魂突然出現，想搶走天球運行觀測儀，可是卻給荷斯泰爾阻擋，少年鬼魂無論怎樣也撞不開她。最後少年鬼魂只有哭着跑掉，還説會報仇。

看完之後艾華里，説沒有甚麼事情好做，讓二人放假。於是少年便回偵探社。

翌日一早，艾華里告訴少年荷斯泰爾不能去會場守衛，叫少年和艾莉愛絲去會場問問警衛詳情。去會場之前你可以去接辦案件。來到會場，警衛問少年是否艾華里的弟子，答是(そうだよ)之後警衛告訴少年荷斯泰爾因為不見了心愛的帽子而不能到來看守，他們更因為怪人多數在晚間出沒而叫少年負責夜班。

在休憩大堂，少年和艾莉愛絲見到三個男女在談論個「髮條與齒輪的作品」，叫凱爾希斯的男人一邊喝着酒一邊説一定要得到它，但另一個女的卻説不要，而另一個紅髮的女子(少年鬼魂)就叫他們決定了之後通知她。在他們交談的途中，曾提到怪人組織的占希路這個人，看來是跟犯罪集團有關的。





先回去偵探社一下，晚上來到會場，即發覺警衛給打暈了，還聽到一些爭執聲，來到機械部門會場，只見占希路指責凱爾希斯愛擅自行動，妨礙組織的工作。後來占希路發現少年三人，於是便大打出手。

身為重要頭目的占希路果然不易對付，他會全體攻擊和回復，所以一開始應先減低他的攻擊力、防禦力和敏捷度為目標。沒有特定道具可以令他受較大傷害，不過小拍擋的暴亂(あばれる)攻擊卻經常湊效。艾莉愛絲由於防禦力較高，應付責各人的補助工作。

打敗占希路之後，少年鬼魂想帶走天球運行觀測儀，可是由於太重帶不走，於是占希路打算破壞它，幸好荷斯泰爾及時趕到，怪人組織的人才撤退。最後，天球運行觀測儀的展期終於平安結束，荷斯泰爾亦要返回美國。經過此事，艾華里得知原來機械女傭和機械兵都是由那個凱爾希斯製做，而由楊宗元負責發售的。他估計將有重大的事情發生。

街上的寶物
10英磅／博覽會會場休憩大堂
戰女神之像／博覽會會場機械部門會場
羅盤／倉庫街
大驚的金幣／倉庫內

第十三章少年偵探事件簿



案件 12.幽靈的訊息　酬金：13000 英磅

住在廢屋旁的流浪老人最近每晚都見到他死去的女兒美艾莉(メアリ)站在他的枕邊，説完「牆壁」這句話之後便消失了。為了讓她的靈魂安息，老人希望知道她的女兒想説些甚麼。

跟老人交談過後，當然應找雲謝爾問問關於幽靈的事，他説那能是個令人懷念的地方，叫少年去找出來。如果大家心水清的話，應該記得在拆卸中的屋的牆上，刻了很多人的字，美艾的名字就是刻在柱的右邊。不過，你還得跟從裏通到高台酒吧前的所有人逐一交談，否則事件是不會發生下去的。一路上，路人都告訴少年以前年青愛侶都愛在那拆卸中的屋的牆壁上刻上二人的名字，希望此情永遠。

來到拆卸中的屋，從那裏的官員口中得知由於地下水道發出惡臭，市政府決定清卸上面的屋，將地下水道埋起來，而且今天晚上就要拆卸。少年看過那些名字之後，知道一定是指這裏，於是去請雲謝爾到這裏來。少年在柱上找到美艾莉的跟一個叫奧維路的人的名字刻在一起的，雲謝爾從殘留下來的思念中得知美艾莉的幽靈每天都來等待奧維路，可是總是等不到。雲謝爾説奧維路其實也有來這裏，不過他的目的卻跟美艾莉不一樣，但雲謝爾説那人會來到這裏絕對不會是巧合，可是他能幫的就只能到此為止。

艾莉愛絲想找出停工的辦法，於是晚上再回到地盤，艾莉愛絲向地盤主任請求不要拆毀牆壁。主任聽過事情之後，竟向工人要求不損毀簽名而將所有簽名了的部分取下來。

從一個工人口中得知原來那個地盤主任就是奧維路，他不知道美艾莉把自己的名字刻在這裏的事。原來美艾莉跟奧維路自幼便相識，可是美艾莉五年前死了。奧維路願意將所有簽名都保留下來，證明他是個很體貼的人。

第十四章　另一個倫敦

一晚，少年聽到一把聲音求少年去救他。翌晨，艾莉愛絲也説聽到那聲音，還説那聲音很像雲謝爾，少年表示他也聽到(聞いた)。艾莉愛絲建議去找雲謝爾，少年贊成(いく)，於是便去雲謝爾的家找他。





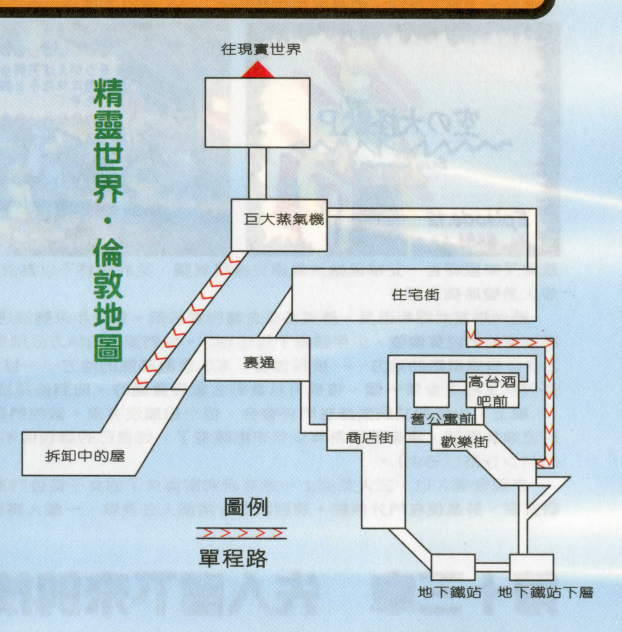

在到雲謝爾家之前大家可以先接案件來辦，更應該多購備回復用的食物。在官廳街蒸氣管理局旁邊，少年遇到一個玩遊戲的女子，少年可以跟她玩一個看方向的遊戲，玩法是要連續五次猜她會向哪一邊望，不過由於完全沒有提示，所以幾乎是踫運氣的，大家不妨努力。



來到雲謝爾的房間，他們見到雲謝爾時隱時現的出現在房中，他説他原來去了精靈的世界，但卻不能回來。叫少年去找他，帶他回現實世界。而在雲謝爾消失的同時，房間即被一層霧籠罩，少年等三人即進入了精靈的世界。那裏雖然跟倫敦一模一樣，不過連接各地的出入口卻改變了，有些出入口更是單程路。在這精靈的世界會遇到很多敵人，除了橙色的精靈攻擊力較弱之外，其他的精靈攻擊往往可以扣去50 HP以上。而由於沒有店舖關係，所以應注意各人的HP。而在三種敵人當中，以鬼火的防禦力最低，所以當見到不同種類的敵人一同出現時，應先將鬼火消滅。



當少年等人來到墳場前，他們又再遇到那一對男女幽靈，女幽靈説很快便會見到「那個人」，然之後他們又消失了。穿過墳場門口，三人終於回到現實世界，並在公園高台的散步徑上重遇雲謝爾，他感謝少年把他帶回來，可是他卻説倫敦可能也會像那個世界一樣快將消失。



街中的寶物
忍者的手裏劍／開發地區
危險的壺／舊公寓內、高台酒吧前(精靈世界)
真實之鏡／高台酒吧前(精靈世界)
接骨木的枝／地下鐵站(精靈世界)
力之刻印／歡樂街(精靈世界)
聰敏的刻印／拆卸中的屋(精靈世界)
時之石／拆卸中的屋(精靈世界)、住宅街(精靈世界)

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc.
OFFICIAL PRODUCT

第十四章少年偵探事件簿

案件 13.找尋兒子　酬金：30000 英磅

一位老婦聽說跟她失散了十年的兒子來了倫敦，想請偵探調查。先到墳場裏去見見那老婦，他說他兒子的特徵是不愛說話、很怕生的，但很壯健、愛打架，好奇心強，說長大之後一定要環遊全世界，還喜歡吃草莓批。老婦又給了一條頸鍊給少年，那是他的兒子小時候老婦給他的，可是他出門時卻忘了帶走。

既然他希望環遊世界，少年當然先到碼頭去找了。那裏剛好有一首船到埗，船長說他的全部船員的故鄉都是倫敦，他們都去了酒吧飲酒。於是少年便到各酒吧去找，可是各間酒吧裏都有人說見過類以的頸鍊，於是三人又再回到墳場找老婦。

老婦說他的兒子是因為跟父親吵架而出走的，他說不出頭便不回來，走的時候還跟父親大打出手，手腕受了很大的傷，可能會留下疤痕。於是三人又以此線索到各間酒吧去找。

終於他們在高台的酒吧找到一個水手，他不肯讓少年看看他的手腕，不過當少年離開的時候，他卻追出來，承認他就是那個兒子，還把一張相交了給少年，要少年交給他的母親，他說自己不久就會找到成功的機會，到時就會回去，說罷他便走了。回去向老婦交待好之後便完成任務。

第十五章　倫敦夕陽／植物園的歌聲



一早起來，瑪加烈女士便告訴少年艾華里叫他到博覽會會場去。在門外跟艾莉愛絲會合後，便一同到會場去。在通往公園的通道上，少年見到小拍擋跟一頭野狗在爭奪一個麵包，最後給小拍擋贏了。

來到會場見到艾華里，原來他是因為警衛人手不足，想請少年幫手守衛，少年自然答應了（うん）。他們周圍巡邏，在休憩大堂遇到那個白髮老紳士（幽靈），他對少年說出自己對現時倫敦發展的感受。他認為倫敦在發展文明時，很多人遺忘了經過辛勞後的充實。他還叫少年到高台住宅街的大屋去跟他那多病的孫女玩。



在植物園，從警衛口中知道有一個女子每天都來看顧花朵，神情哀傷。那女子說她明白花草的心情，由於倫敦的空氣愈來愈差，植物照不到太陽光，所以都在哭泣。艾莉愛絲想起那白髮老紳士也說過同樣的話，於是答應想想辦法。在機械部門會場，一個警衛告訴少年兩日前的深夜巡邏時，植物園傳來女子的聲音，好像在唱歌。而恐龍展館裏也有個老伯說最近在植物園那邊聽到一些怪聲。

跟在恐龍展館的艾華里交談後，他說由於有警衛來了增援，所以可以讓少年自由行動，艾莉愛絲就說要去高台任宅區老紳士的家探望她的孫女。去老紳士家前，應先準備超過12份真實之鏡、12份除草劑和多些全體回復100 HP的櫻桃批。



來到老紳士的家，他說孫女體弱多病，不能遠行，可是她很想看日落。由於工廠黑煙的關係，令到原本可以看到夕陽的高台任宅區看不到夕陽。

艾莉愛絲為了完成女孩的心願，便答應到有關的維恩&吉士工業（W&G工業）去，請求他們今天日落時份暫時停工。老紳士告訴少年可以乘地鐵去ウェイン＆ガース田工業前車站。他們來到W&G工業大廈，經門口的接待小姐通傳之後便可以乘兩旁的電梯到樓上的社長室。

艾莉愛絲對社長維恩說出她的請求，維恩答應了。但當三人滿心歡喜的回到樓下大堂時，竟見到怪人組織的占希路和法蘭西斯，他們在談論機械兵的生產進度，說由於在一般工業生產線上所以，所以進度快了不少。他們又提到一座秘密興建中的塔，又說有個叫「MAN OF STREAM」的東西由於要極秘進行，所以要數星期之後才可以起動，然後離開了。少年等人這才知道W&G工業原來有份參與製造機械兵。

出到門口，一個怪人突然出現，原來他就是社長維恩，他認為少年是奉艾華里指示查探到那裏的。於是便大打出手。維恩有吸收全體隊員SP的能力，不過只要用真實之鏡去對付他，就不怕SP不足了。

打敗維恩之後，三人本想到會場去將事情告訴艾華里，不過一來到會場就發覺戒備森嚴，知道出了事。一進入會場便遇到雲謝爾，他會加入代替走了的小拍擋。雲謝爾說植物園的植物很嘈吵，好像在等待甚麼似的。當三人來到恐龍展館研究室門前就遇到艾華里，他說遲走了的人都躲了在研究室，由他守衛，叫他們去找那個植物園的女子。

來到植物園，只見裏面的房門打開了，很多樹根從裏面伸出來。進去一看，便見到一株叫「龍」的巨大植物。這植物的全體攻擊很利害，一下子便可以扣各人100 HP，所以不可忽略回復，尤其是低HP的雲謝爾。對付它方面，由於它會回復，所以除了少年和艾莉愛絲不停用除草劑之外，還要配合雲謝爾攻擊力較高的風精靈攻擊。

打敗巨大植物後，便可以從梯子攀上屋頂。在屋頂找到那女子，但女子叫他們等等，這時夕陽西下，周圍的植物和女子在夕陽斜照下消失了，雲謝爾說她會繼續生存下去。回到高台住宅區，老紳士的孫女看見斜陽非常開心。

街上的寶物
樫之棒（小拍擋的武器）／通往公園的通道、高台的住宅街
萬花筒／休憩大堂
除草劑×3／植物園
大砲之彈（小拍擋的武器）／機械部門會場、地下鐵W&G前站
真實之鏡／W&G工業門口

第十六章　機械裝置的靈魂



一早起來，艾華里對少年說自從發現W&G工業負責製造機械兵之後，社長維恩逃到南美洲去。這個時候，市長來到找艾華里，原來機械女傭被楊宗元派出的機械兵強行帶走，連會場內的機械動物也不受控制，博覽被迫暫停，地鐵也停駛了。市長希望艾華里能盡快處理，而艾華里就決定由他負責處理會場的混亂，而把找尋機械女傭的事父給少年去辦。



少年與艾莉愛絲走到街上由於機械動物不受控制，所以街上行人很少，而且會在街上遇到敵人，嫌麻煩而少年的又達到LV49的話，可以逃走不打。來到商業街中心，只見小拍擋被機械狗追趕，去到歡樂街中間又見到他逃向商店街，不過艾莉愛絲說小拍擋不會有問題，叫主角盡快去找機械女傭。



從報章中得知謎之武器商人（楊宗元）所率領的亞裔黑幫佔據了中華街。而在商店街的路人也說機械女傭可能去了中華街，於是二人買齊食物和武器防具之後便到中華街去。他們在中華街遇到雲謝爾，他說機械女傭生出了些甚麼，又說還有另一個跟她一樣的東西存在，但那東西就只感覺到很孤獨。



三人在中華街中見到兩個怪人，他們說楊宗元背叛了怪人組織，偷了機械女傭，弄得占希路也要親自出馬。怪人走後可以到細竹工屋買武器道具。當三人來到食堂旁，就見到占希路、MAN OF STREAM等怪人組織成員，他們正在追捕楊宗元。去食堂作最後補充後，便進入食堂旁的大屋。在入口處，凱爾希斯向法蘭西斯跨耀自己造出有靈魂的機械，可是法蘭西斯只要它能服從命令。他們走後，三人便深入大屋。

在地庫一樓，三人遇到一條大蛇守衛着一扇門，那大蛇的特殊攻擊很利害，一下

攻擊可上扣130 HP，全體攻擊也可以扣很多HP，幸好他不常用這些招式，而且直接打擊的命中率很低。對付他首先要增強各人的防禦力，這可利用蒸氣帳幕和雲謝而召喚土精靈。攻擊方面，雖然煙油袋是有效的攻擊，不過由於主角們的LV夠高，所以用必殺技反而更好。艾莉愛絲應付負責回復和補助，有空可以以必殺技「亂打」來對付大蛇。

打敗了大蛇之後，便可以進入裏面的房間。三人在裏面見到活像木偶的楊宗元和機械女傭。雲謝爾看穿了原來現在的楊宗元只是一個以300年前的邪惡武器商人楊宗元為名而造出來的孤獨傀儡，影武者楊宗元一代一代的傳下去，不知不覺間開始產生了自我的靈魂，後來他失去了主人，自己就成為了楊宗元，在這300年來一直以操縱黑道的武器商人的身份孤獨地生存下去，而周圍的都是只顧殺人和為自己利益着想的小人。就在這個時候，他發現了自己的同類——機械女傭。雲謝爾把傀儡楊宗元的靈魂解放，並讓得到了靈魂的機械女傭到傀儡楊宗元的身邊去陪他。

正當他們準備將靈魂消失了的機械女傭搬回會場的時候，占希路和MAN OF STREAM突然出現，他們想強搶機械女傭，幸好艾華里及時趕到，兩個怪人只有逃走。經過此事之後，凱爾希斯被捕，軍火集團失去了負責製造的維恩、負責開發的凱爾希斯和負責販賣的楊宗元，受到嚴重的打擊，艾華里相信怪人組織會沉靜一段日子。

武器商人基地的寶物
1F：煙油袋×2
B1：假逮捕令×2、銹之素×2
B2：妖精之粉、煙油袋



第十七章　艾華里抹殺計劃

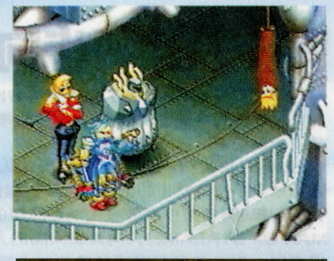


一早起來，艾華里告訴少年蒸氣突然停止供應，他叫少年去看看街上的情況（答「うん」）。少年在街上與小拍擋會合後便準備到蒸氣管理局，但是街上卻有很多流氓出現。從報章報道得知蒸氣機運成正常，但熱氣就不知溜到哪裏去，地鐵停駛，連偵探協會的資料機也不能運作，所有偵探都去了查探蒸氣消息的原因。

在巨大蒸氣機那裏，小孩子說多了很多喉管。來到蒸你管理局門前，已有很多人來了查問沒有蒸氣的原因，他們在那裏遇到艾莉愛絲，她認為事件有可疑，於是跟少年一同行動。回去偵探社找艾華里，他問有沒有收獲，少年答有很多（いろいろと）。艾華里決定先從與蒸氣管理局有連繫的地方開始調查，他叫少年去查博覽會場前站以外的三個地鐵站調查，自己就負責會場和那個地鐵站。



當他們來到商店街，就發現街上出現一些用布蓋着的機械。三人去完三個車站都沒有收獲，於是便到會場去向艾華里報告。在人工太陽見到艾華里時，蒸氣管理局派人來報告流失的蒸氣都來了會場。於是艾華里便去蒸氣管理局查實際流失的數量。艾華里走後，少年鬼魂突然出現，她是來把一封情信交給艾華里，找不到他只有把信交了給少年，着他把信交給艾華里。艾莉愛絲當然光火了，她發現發信人竟然是艾華里單戀的女研究員史達露。



三人去蒸氣管理局把信交給艾華里，艾華里看了之後便立即走了。當三人離開蒸氣管理局的時候，有很多機械兵突然從各地下鐵站湧出來，博覽會場旁更出現一座高塔。該塔原來是怪人組織的，法蘭西斯宣布已佔領了倫敦，在各地配置了20000部機械兵，還宣布以倫敦為根據地向全世界發動侵略戰，要市長於24小時內將倫敦的指揮權交出來。他們還捉住了艾華里，宣布翌晨處決他。

街上的寶物

大理石之球（小拍擋的武器）／官廳街

第十八章　最後的事件

晚上，雨打在少年三人的身上，艾莉愛絲說身為艾華里的弟子一定要去救他，於是三人便向博覽會場進發。由於是晚上，除了酒吧之外所有店舖都關掉，如果你沒有在上一章買多些增加攻擊力、防禦力和命中率的道具的話往後的戰鬥就會拖得很長。

晚上的倫敦四處都是警察，他們不許平民在街上流連。來到會場，少年見到法蘭西斯和密斯拿里達在交談，他們說失去了楊宗元和維恩令他們不能增添兵力，幸好奪取倫敦所有蒸氣之後就可以加快塔的起動進度，不過如果政府不答應他們的要求，他們就要把倫敦燒毀。密斯拿里達希望可以完成他創造一個蒸氣機械的理想鄉的心願，法蘭西斯就只想破壞世界上的一切。

少年見二人登上人工太陽部，於是也乘電梯上去。在人工太陽頂部多了一條通道，不過當他們要進去的時候，「幽靈」突然在他們面前出現，不讓他們前進，少年當然不肯（いやだ），於是便跟「幽靈」打起來，但「幽靈」的實力實在太強了，不可能打贏，所以不要在此浪費回復道具，反而敗了之後是可以完全回復所有HP和SP的。

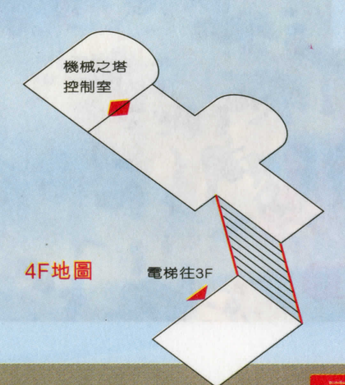
少年打不過「幽靈」，於是唯有乘電梯回去，這個時候在地下大堂，老紳士（幽靈）的孫女走進會場，祖與珍妮（前譯約翰與珍妮）在追捕她，他們一見到少年便逃走了。少年向女孩消失的方向走去，經過植物園到水族館，見祖與珍妮在圍捕女孩，於是上前阻止，打敗他們派出的結社員後，二人便逃去。



帶女孩到屋頂去見爺爺「幽靈」，原來「幽靈」是因為孫女瑪莉亞被捉去而被迫替怪人組織阻擋少年的去路。去路無阻之後，就可以深入機械之塔。當他們來到四樓控制室，只見少年鬼魂開始懷疑自己幫怪人組織做事是否正確，而占希路就準備處死艾華里，幸好少年及時趕到，他們隨即跟法蘭西斯和占希路打起來。

由於經過機械塔那煩人的戰鬥，少年等人的LV已經非同凡嚮，只要在一開始戰鬥時對三人使用增強攻擊、防禦和命中率





OFFICIAL PRODUCT

30%的道具，法蘭西斯和占希路就不難應付。打敗他們之後，他們留下會回來報仇的話之後便往地道逃去，MAN OF STREAM也走了，而機械之塔就開始崩潰，於是三人救出艾華里之後便離開。

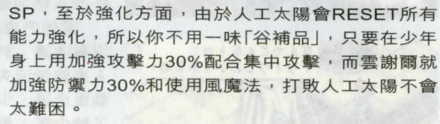
事件過去，幽靈斥教少年鬼魂一頓，而警察就追捕祖與珍妮，怪人組織亦算是瓦解了……

機械之塔內寶物
1F：魂之圈
2F：大理石之球、妖精之粉、敏捷之刻印、中國四千年之水(回復SP)、魂之容器、力之刻印
3F：聰敏之刻印





第十九章　步向滅亡的世界



一早起來，艾華里為了獎賞少年的出色表現，送他名偵探的帽、名偵探的褸和名偵探的鞋(我點解要去市廳舍換景品〜〜！)，這些都是強力的防具，一定要裝備。

這時，市長突然跑來，他告訴二人人工太陽失控，沒有人能接近，如果不及時制止的話，可能連整個倫敦都會給溶掉。有人報告說曾見到那個4年前在倫敦積極推動蒸氣的丹提．加普里奧，現在名為MAN OF STREAM的人向人工太陽的方向走去。艾華里決定他去會場處理，叫少年和艾莉愛絲會合後去調查關於MAN OF STREAM的線索，然後去會場會合他。

在街上煙霧瀰蔓，一遍恐慌，歡樂街酒吧、裁縫、報攤的店員都走了，大家爭着乘船和躲入地鐵站避難。

他們去偵探協會看過關於MAN OF STREAM(M.O.S)的資料後又到MAN OF STREAM出身的蒸氣管理局去查問，得知MAN OF STREAM丹提．加普里奧是個天才，巨大蒸氣機便是他所建造的，不過不久他就因為要建立一個沒有人、只有蒸氣機械的蒸氣天堂而與市政府鬧翻，後來加入了怪人組織，身上常披着一件以蒸氣推重的盔甲。如果大家心水清的話，應該記得這個人就是序章時在裏街宣傳蒸氣的人。

他們來到酒店前，小拍擋見有很多警察便走了。而當他們正想去公園的時候，警察就告訴他們艾華里經已回偵探社去了，於是二人又返回偵探社。艾華里正跟市長談論避難安排，這個時候雲謝爾到來，說精靈的世界有因為出現一道強光而快將消失，請少年幫他一把，艾華里雖然不明所以，但仍叫少年去幫雲謝爾。

他們來到酒店，見所有住客都已避難，警察不准他們到公園那邊去，不過這個時候熱氣迫來，警察都連忙逃走了，雲謝爾就運用他的魔力來抗熱，這才可以進入公園範圍。

這時應去購備多些全體回復藥，尤其是全體同時回復HP和SP的食物，此外就要買多幾入增強攻擊力和防禦力的道具。來到博覽會場，雲謝爾問少年準備到精靈世界沒有，答「うん！」便可以出發。精靈世界的迷宮經常轉移，在同一個出入口出入幾次都會轉移到不同的地方。

經過不知幾多次轉移，他們終於來到人工太陽之前。人工太陽的敏捷度不同，不過所用的幾乎都是全體攻擊，而且可以一下子扣150 HP，所以艾莉愛絲就應負責回復HP和SP，至於強化方面，由於人工太陽會RESET所有能力強化，所以你不用一味「谷補品」，只要在少年身上用加強攻擊力30%配合集中攻擊，而雲謝爾就加強防禦力30%和使用風魔法，打敗人工太陽不會太難困。

打敗了人工太陽之後，少年見到人工太陽溶毀了的景象，雲謝爾說那人工太陽是由於人類忘記了過去，倚賴機械而從機械中生出來的、與過去其他精靈不同的新的精靈，他也不佑知道他們是不是應該存在的。

這個時候，那對一直在尋人的男女幽靈出現，他們說雲謝爾本來不應該存在，又說少年充滿青春的力量，他們經已不對被人類驅逐懷恨在心，即使是面對滅亡那也是命運，但人類的未來是好是壞，他們也不知道，只有交給少年去決定。說罷，男女幽靈和雲謝爾便消失了。

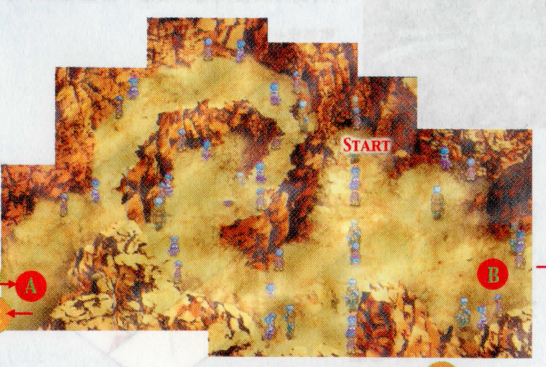


這時候，艾華里來到，但他卻完全不認識雲謝爾是誰。他在人工太陽的遺骸中發現MAN OF STREAM丹提．加普里奧的骸骨，原來那人把自己連接到人工太陽上令它暴走。艾華里說，這正是好機會讓人們反省一下到底應該繼續使用蒸氣，還是另開新路。

翌日，倫敦回復和平，博會終結、《羅密歐與茱麗葉'19》決定易角再演、市政府決定復修人工太陽。艾莉愛絲告訴主角雲謝爾原來所住的地方的花草不見了，周圍的人都說那裏一直也沒有人住。這個時候，市長匆匆趕來告訴艾華里和少年「幽靈」復出，還要再次偷取上次偷不到的皇家的首飾，少年偵探的一日又再開始。



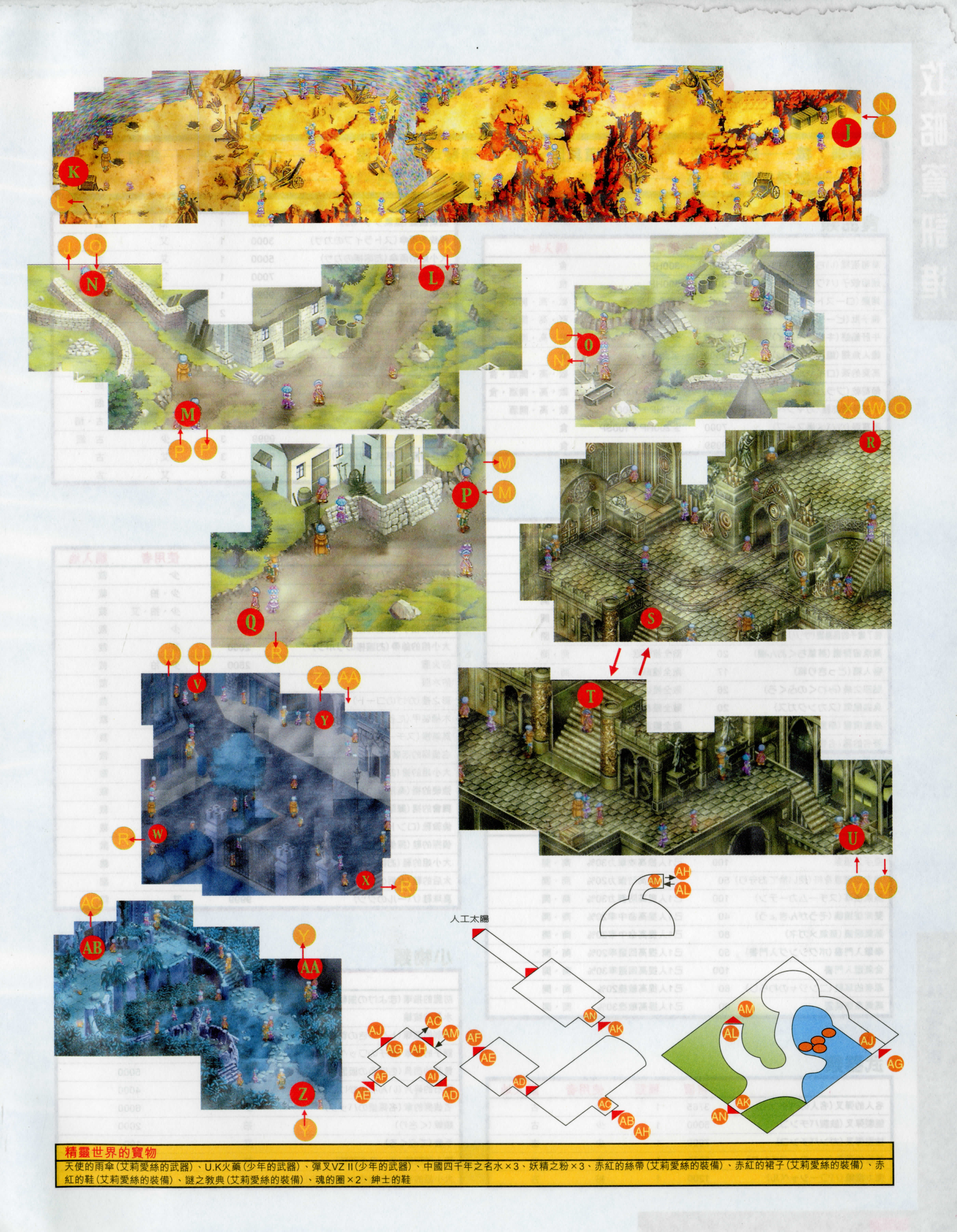
精靈世界地圖











精靈世界的寶物

天使的雨傘（艾莉愛絲的武器）、U.K火藥（少年的武器）、彈叉VZ II（少年的武器）、中國四千年之名水×3、妖精之粉×3、赤紅的絲帶（艾莉愛絲的裝備）、赤紅的裙子（艾莉愛絲的裝備）、赤紅的鞋（艾莉愛絲的裝備）、謎之教典（艾莉愛絲的裝備）、魂的圈×2、紳士的鞋

倫敦購物指南（第十章以後）

簡稱：裁——裁縫、商——商店街道具屋、開——開發地區道具屋、古——古董店、細——細竹工屋、歡——歡樂街酒吧、高——高台酒吧、開酒——開發地區酒吧、食——中華街食堂

食品類

	費用	備考	購入地
草莓蛋糕（いちごケーキ）	300	300HP	食
超級餃子（パワフルギョーザ）	300	300HP	食
烤雞（ローストチキン）	500	HP全回復	歡、高、開酒
桃子批（ピーチパイ）	1750	全300HP	歡、高、開酒
牛肝餡餅（キドニーパイ）	2500	全全回復	歡、高、開酒
鐵人魚翅（鐵人フカヒレ）	2500	全全回復	食
高貴的茶（ロイヤルティ）	1500	150SP	歡、高、開酒、食
葡萄乾（プラム）	2000	200HP＋100SP	歡、高、開酒、食
卡芒貝爾乾酪（カマンベール）	4000	500HP＋250SP	歡、高、開酒
燕窩湯（ツバメ巣スープ）	7000	全200HP＋100SP	食
豪華八寶菜（グレート八寶菜）	9999	全300HP＋150SP	食

攻擊類

	費用	備考	購入地
純金之省（純金のダーツ）	20	敵1人大斬擊	商、開
銀之省（銀のダーツ）	40	敵1人神聖攻擊	商、開
魂之容器（たましいのうつわ）	80	敵1體邪屬性攻擊	商、開
危險的壺（きけんなツボ）	100	敵全體中攻擊	商、開
忍者的手裏劍（ニンジャの手裏劍）	200	敵全體大攻擊	商、開
裝了蠍子的昆蟲籠（サソリ入りのカゴ）	15	敵全體毒攻擊	商、開
蒸氣留聲機（蒸氣ちくおん機）	20	敵全體睡眠	商、開
嚇人箱（どっきり箱）	17	敵全體麻痺	商、開
魅惑之袋（みわくのふくろ）	26	敵全體迷惑	商、開
臭鼬鼠氣（スカンクガス）	20	敵全體暴亂	商、開
感動噴霧（感動のスパイス）	20	敵全體淚	商、開
著名的霧（名物の霧）	2000	解除敵我雙方戰鬥中的所有強化	商、開

補助類

	費用	備考	購入地
熱血大手帕（熱血バンダナ）	50	己1人提高攻擊力20%	商、開
空手之極意	100	己1人提高攻擊力30%	商、開
用完即棄護身符（使い捨てお守り）	50	己1人提高防禦力20%	商、開
蒸氣帳幕（スチームカーテン）	100	己1人提高防御力30%	商、開
雙筒望遠鏡（そうがんきょう）	40	己1人提高命中率20%	商、開
蒸氣眼鏡（蒸氣メガネ）	80	己1人提高命中率30%	商、開
拳擊入門書（ボクシング入門書）	50	己1人提高回避率20%	商、開
合氣道入門書	100	己1人提高回避率30%	商、開
忍者的草鞋（ニンジャのわらし）	60	己1人提高敏捷20%	商、開
蒸氣高速裝置	90	己1人提高敏捷30%	商、開

武器類

	售價	種類	使用者	購入地
名人的彈叉（名人のパチンコ）	3765	1	少	古
鐵製彈叉（鉄製パチンコ）	5000	1	少	古
槍型彈叉（ガンパチンコ）	7000	1	少	古
英雄的彈叉（ヒーローパチンコ）	9999	1	少	古
強力鐵鏟（パワーシャベル）	1200	1	拍	古
蒸氣鐵鏟（蒸氣シャベル）	5000	1	拍	古
條紋的雨傘（ストライプのカサ）	3000	1	艾	古
大小姐的雨傘（お嬢様のカサ）	5000	1	艾	古
鋼鐵的雨傘（鋼鐵のカサ）	7000	1	艾	古
民族的雨傘（エスニックなカサ）	9999	1	艾	古
重型石弩（ヘビーカタパルト）	9999	2	少	古
堂煌的書（りっぱな本）	3000	2	艾	古
大字典（だいじてん）	5000	2	艾	古
古代的書（こだいの本）	9999	2	艾	古
麒麟的火藥（キリンの火藥）	2500	3	少、拍	細
猛虎火藥	5000	3	少、拍	細
混合火藥彈	7000	3	少、拍	古、細
龍之玉	9999	3	少	古 細
蒸氣擴音咪（蒸氣メガホン）	5000	3	艾	古
蒸氣音聲器	9999	3	艾	古

防具類

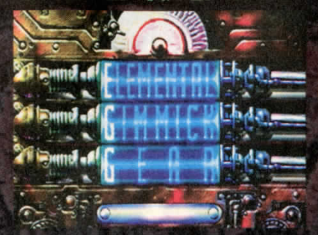
	售價	使用者	購入地
絲製帽（シルクハット）	2000	少	裁
騎馬牧童帽（テンガロンハット）	2500	少、拍	裁
18K金頭盔（18金ヘルメット）	5000	少、拍、艾	裁
偵探的帽子（探偵のぼうし）	9999	少	裁
大小姐的絲帶（お嬢様のリボン）	2000	艾	裁
防火服	2500	少、拍	裁
防水服	2500	少、拍	裁
影之褸（かげのコート）	5000	少	裁
木桶裝甲（たるあーまー）	5000	拍	裁
蒸氣褸（スチームコート）	7000	少	裁
名偵探的西裝背心（名偵探のチョッキ）	9999	少	裁
大小姐的裙（お嬢様のドレス）	5000	艾	裁
強硬的裙（高飛車のドレス）	7000	艾	裁
舞會的裙（舞踏會のドレス）	9999	艾	裁
倫敦靴（ロンドンブッツ）	5000	少	裁
偵探的鞋（探偵のクツ）	9999	少	裁
大小姐的鞋（お嬢様のクツ）	5000	艾	裁
太后的鞋（太后のクツ）	2000	艾	細
真珠鞋（パールのクツ）	9999	艾	裁

小物類

	使用者	售價
防魔的指環（まよけの指輪）	少、拍、艾	1300
水晶的腕輪	少、拍、艾	1500
帶刺的頸鍊（トゲつきの首輪）	少、拍、艾	1300
獅子的徽章（獅子のワッペン）	少、拍、艾	1700
魯莽的面具（むぼうの仮面）	少、拍、艾	5000
隕石的碎片（いん石のかけら）	少、拍、艾	4000
名偵探的章（名探偵のバッジ）	少	6000
鎖鍊（くさり）	拍	2000
手套（てぶくろ）	艾	100
護士的腕輪（ナースの腕輪）	艾	800
大小姐的手套（お嬢様のてぶくろ）	艾	1300

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

DC 製造商：HUDSON
容量：CD-ROM 發售日：發售中
售價：5800日圓 記憶：6 BLOCK
MEM/ARPG

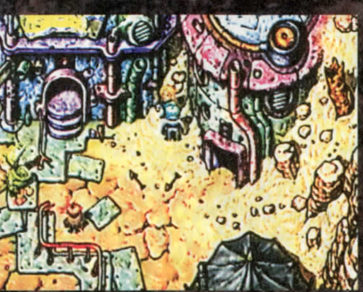


重點推介

遊戲已經介紹過多次了，在這裏便不花大家的時間了，立即為大家送上遊戲的攻略吧！

EAST QUION（イーストキオン）

在LEON醒了之後，乘着自己的EGG便開始他的冒險了。而遊戲一開始的地方便是EAST QUION這村莊了，正當他準備由南方的出口離開時，在經過LUCKLE（ラックル）家之前，便會發生跟他對戰的事件。在戰勝了他之後便可以得到ATTACK CAPSULE。另外在EAST QUION內還有一些好東西的，就是在商店之中的ENERGY TANK，玩者在儲夠了300元之後便應該立即將它買下，先將EGG的最大耐久值提高，這樣便可以輕鬆地應付以後的遊戲了。

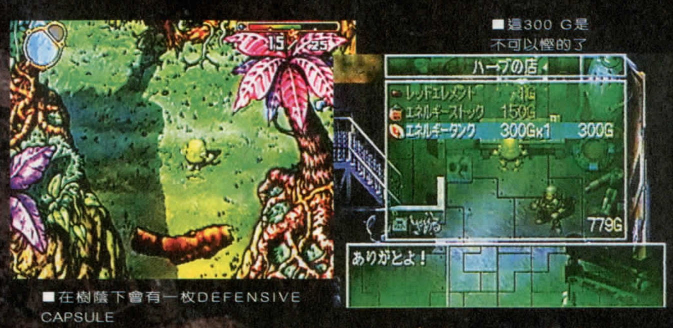




在準備好一切之後，由北面的出口到達北FOG EDGE（フォグエッジ北），當玩者走了一會之後便會看到一個人被困在山洞之內，雖然玩者應允救他出來，但暫時還沒有這一個能耐。暫且不理會他，繼續去北面走吧！

這樣便會到達ROT（ロッツ）的酒吧了，在那兒寒暄了一會便可以離開，折回EAST QUION後便往南FOG EDGE（フォグエッジ南）前進，在登上了第一道梯之後便可以得到DEFENSIVE CAPSULE，如果玩者再往前走的話，是會發現另一枚DEFENSIVE CAPSULE，不過便要在較後的時間才可以取到了。來南FOG EDGE主要是為了到FOGNA（フォグナ）內進行調查。





■在樹蔭下會有一枚DEFENSIVE CAPSULE

■這300 G是不可以慳的了

FOGNA 1F 南（フォグナ 1F 南）

在進入了FOGNA之後，玩者便會發現除了加上方會有一部電腦之外，不過玩者暫時未能開動它。而在入口的左邊會有一個機關的，只要玩者走到旁邊轉為SPIN型態便可以解除在左下方的門，接着便應該沿着該門一直向下走，到了盡頭的房間之中便可以得到第一枚ACCESS CLIP，而在ACCESS CLIP的電腦，玩者暫時還沒有能力解開，可以不理會它。之後玩者便要折回先前未能開啟的電腦那兒，玩者現在便可以開啟它，解除了右手邊的門後便可以進入內　，因為有石柱所阻擋，所以有一些房間是未可進入的，當在走廊的盡頭時，玩者在進入右邊的房間後，先啟動綠色的開關，接着便可令所有的石柱降下，而在這房內玩者可以得到DEFENSIVE CAPSULE。玩者應該先到走廊最下方的位置取得ENERGY TANK來提高機體的EP，因為進入了在上方的後，便會展開BOSS戰。





ITEM CHECK
- ATTACK CAPSULE
- DEFENSIVE CAPSULE
- ENERGY TANK

© 1999 HUDSON SOFT
© 1999 BIRTHDAY



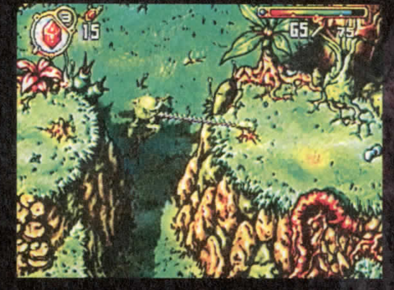
■在這兒使用SPIN DASH便可以破壞石門

■還是暫時留他在這　吧！

WIRE ARM

在得到了FLAME STONE之後，玩者先回EAST QUION走一趟，打聽一下有關研究所被盜賊團襲擊的事。接着便可以利用一下FLAME STONE了，記得之前有一個人被困在山洞中嗎？玩者利用FLAME STONE的力量將他救出來之後，便可以得到重要ITEM—WIRE ARM。在救了他出來後，暫不要進入山洞，可以順道一到ROT的酒吧「收下風」。





好了，是做正經事的時候了。現在應前往南FOG EDGE，那兒不是還有一枚DEFENSIVE CAPSULE的嗎？現在有了WIRE ARM便可利用它來越過對面，取得它了。收回了未取得的ITEM後，便可以向北FOG EDGE的山洞那邊走了。在山洞內在一種敵人是會在貼牆上攻擊玩者，玩者只要跟它成水平利用兩記WIRE ARM便可以幹掉它。在過了對面之後便可以到達北FOG EDGE，出了山洞之後玩者可以利用左上方的通道前往霧之台地；左下方便可以往FOGNA B1F；而最下方便是我們的目的地FOGNA 1F北了。

ITEM CHECK
- WIRE ARM
- DEFENSIVE CAPSULE

BOSS　JOINTER（ジョインター）

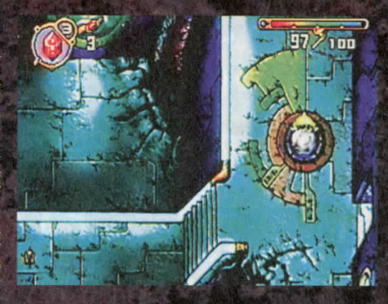
這BOSS的弱點是頭和尾這兩個部份，玩者攻擊這兩個地方才會有效，如果玩者攻擊它的身體的話，便會發生爆炸，而其爆風是會令機體受傷的。它主要的攻擊都是將自己的身體分散，然後從房間內不同的地方冒出來，如果玩者攻擊到身體的話，同樣是會爆炸的，所以玩者應該先找其弱點出來，才作出攻擊，免得無謂的損傷，不過就算玩者不作攻擊，在一定時間之後也是會爆炸的，所以也不應太過接近它們。最有效打倒它的辦法便是利用SPIN DASH作速攻，當它一分散時便變回普通型態，這樣便可以省回EP。在擊倒它後便可以得到ENERGY TANK，而在上方的門亦會打開，在進內後便會發生得到FLAME STONE的EVENT。



ITEM CHECK
- ACCESS CLIP
- DEFENSIVE CAPSULE
- ENERGY TANK×2
- FLAME STONE

FOGNA 1F北

在FOGNA 1F北之內，有一些地方是在水中的，玩者要特別小心，因為在水中玩者的動作及反應是會慢了的，而且在水中的敵人的攻擊力也頗高，所以還是避開它們為妙。進入了大房之後，利用WIRE ARM通過對面，然後到石牆側轉為SPIN型態解開機關，進了加邊的房間後，玩者發覺是不可以走到對面的，玩者要使用WIRE ARM啟動在對面的開關，這樣便會有一條路讓玩者走過去的了。在進了新的房間之後，玩者便會發現有不少的地方都是被水所阻隔，現在可以到的只有中央部份的機關，令水閘打開後便下水往下方前進，在上了岸後便可以離開這　到達FOGNA 1F南。小心掉到下層，因為敵人的攻擊力十分之高，現時很難應付到。玩者









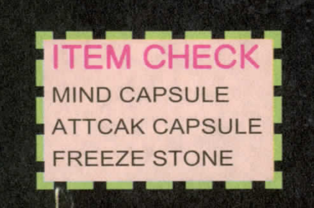
沿着上層向前走開動在另一端的機關後，下方的門便會開啟，玩者應趁沒有敵人時才跳到下方，進入房間之內，便會發現有兩條通道，不過當玩者經過通道時，通道便會蹋下，所以玩者應該利用SPIN DASH衝過左邊的通道，這樣便可以取得ATTCAK CAPSULE了，停下來後便用WIRE ARM來越過對面。

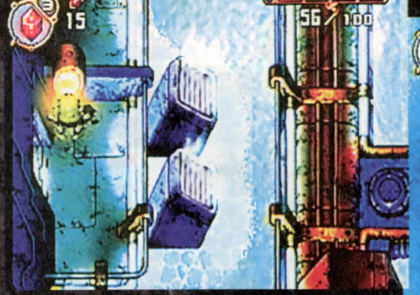
沿着新的出路直去是可以通往開動冷凍裝置的地方，在啟動了冷凍裝置後便可以冷水面凝結起來，這樣玩者便可以在水面步行了。在這敵人是會不斷出現的，不過其攻擊力不高，所以玩者可以利用它們來儲東西。現在玩者要到的地方便是冰之房間，玩者必先利用這房間中央的通道前往剛才的房間，在到了之後便使用WIRE ARM到達對面，便可以進入一個新的房間，而當玩者進入了之後，房門便會鎖上，玩者要將房內的4名敵人全數擊倒後房門才會開啟，往上的方向走便可以到達冰之部屋取得FREEZE STONE了，出了去之後便應往右手邊前進，在離開這個房間的時玩者會發現有一個開關，玩者只要利用FREEZE STONE的力量，將敵人變成冰，然後將它推到開關之上便可以開到門了，而於FOGNA 1F北的攻略也暫為結束，之後我們便要向着南FOG EDGE走。



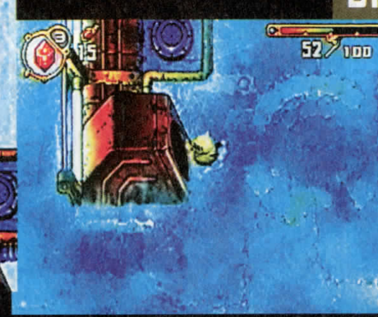
■究竟還是誰的聲音呢？







■開動了冷凍裝置後便可在水上行動了



■要前往冰之部屋便在兒轉為SPIN型態

USAGE OF ELEMENT

在得到兩種ELEMENT STONE之後，玩者便可以利用它們取回一些道具，或是開闢新的道路。不知玩者們可有記得在南FOG EDGE的左下方有一倒木呢？在那兒玩者只要使用FLAME STONE將它燒毀，便可以往南的方向繼續走，來到了南FOG EDGE的岸邊後便會發現有水阻着玩者的去路。這時剛得到的FREEZE STONE便可以發揮它的力量了，玩者只要對準有水噴出來的地方使用FREEZE LASER便可以令水面結冰，這樣玩者便可以走到對面了，進了山洞後玩者只要取得SKILL ROM便可以離開了，在得了SKILL ROM後，玩者便可以將一些水的石頭舉起了。





■FREEZE LASER可以令水面在一定時間內變成冰



霧之台地

若玩者要到霧之塔的話，便必須由北FOG EDGE的山洞前往，出了山洞之後便往上走，玩者應先由水路走，沿着水路到最右的方向走，在進入了房間之後便可以發現MIND CAPSULE，接着便折回水路入口上方的通道，在進入了這通道之後，玩者又要利用FREEZE LASER令水面結冰，



而走到畫面中央部份的也是一樣，玩者應先往巨型植物的方向走，在它旁邊轉為SPIN型態，它便可以將玩者送到畫面中加下的位置，在



■這一些巨型植物在將來會是方便是捷徑

進入了山洞之後，玩者便可以取得一枚ATTACK CAPSULE了。之後玩者只要重複之前的步驟再返回霧之台地便可以了。

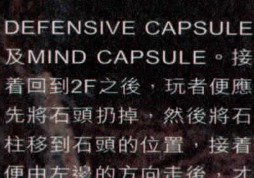
ITEM CHECK
MIND CAPSULE
ATTACK CAPSULE

霧之塔

在進入了霧之塔後，玩者如要繼續遊戲的話，必先要付400元的入場費，之後玩者才可以登往霧之塔的2F。在2F玩者應先從左及右這兩個地方墮下取得在1F的ITEM，玩者分別可以得到

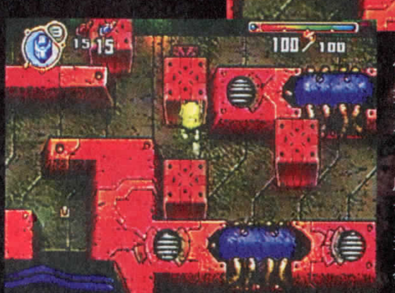


DEFENSIVE CAPSULE及MIND CAPSULE。接着回到2F之後，玩者便應先將石頭扔掉，然後將石柱移到石頭的位置，接着便由左邊的方向走後，才



使用WIRE ARM返回右邊，再將石柱推到開關之上便可以登上3F。

在踏上了輸送台後，玩者先到了左邊的房間取得ATTACK CAPSULE後，才到畫面中間將電源推到右手邊啟動右邊的輸送台，之後玩者便要將石柱推到右邊的輸送台並將其送到對面，在啟動了開關後



便可以上4F。在4F只要沿路推動石柱便可以離開這層，只要不推動圖中的石柱便可了。5F中便要將3個敵人變成冰，然後壓在開關之上便可，另外這一層的敵人比較多而且弱，可以利用它們作為補給之用。

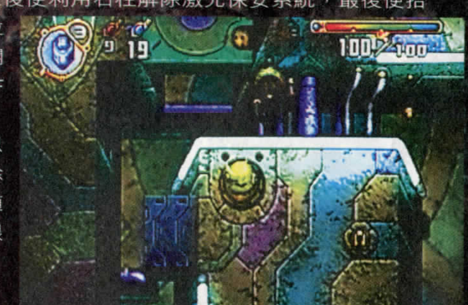
到了6F，先啟動開關，令輸送台移到下方才使用WIRE ARM通過對面，轉為SPIN解除了機關後便可以走到對面了，將石柱推到輸送台上，要記得將石柱推上一點。之後便回去令輸送台返回原本的位置，最好將石柱推到開關之上便可以離開這一層。到了7F之後應馬上跳到



6F取回ENERGY TANK才返上來，走到7F的最下方時便可以利用WIRE ARM抓着石柱通過對面，接着推石柱到開關之上，在新的通道出現了後，玩者便要將畫面上方的石柱推到另一個開關之上便可以到達8F，還有啟動了在最左邊的開關後，玩便可以利用霧之塔的電梯通往各層了。玩者到了8F踏了在地上的開關後便要返回7F，再利用霧之塔的電梯前往8F。由電梯到了8F後玩者便要利石柱阻擋着藍色LASER的監察後，才可以通過這層的激光保安系統，在解除了兩個激光保安系統後便可以上9F了。9F及10F都可以順利地通過，不過在10F最下方的石頭下是隱藏着一枚DEFENSIVE CAPSULE的，不要忘了呀！

到了11F之後先到畫面中央的部份啟動了回轉機關另上方的通道下移，在走到了對面之後便利用石柱解除激光保安系統，最後便拾起石頭走到右上方的位置，並將石頭投到開關之上，便可以登上12F了。

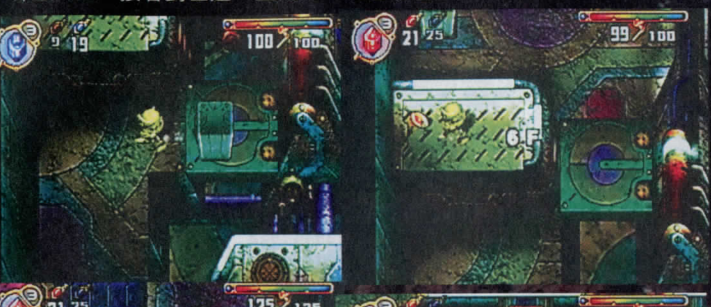
於12F中機關不多只有右手邊一個，在解除了之後便可以利用通道只往各層的電梯，在跟

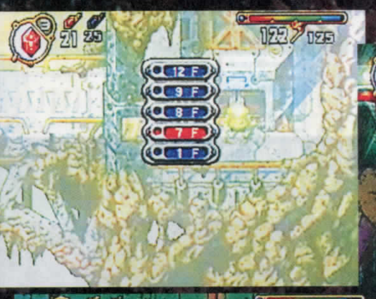


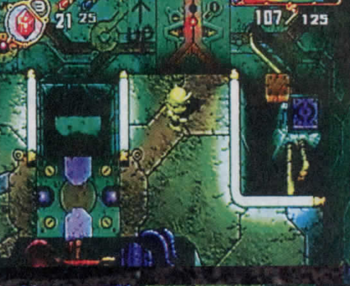
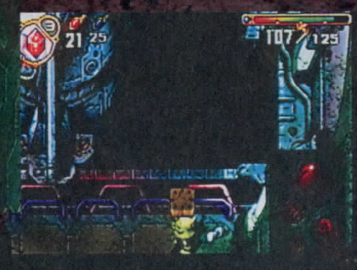
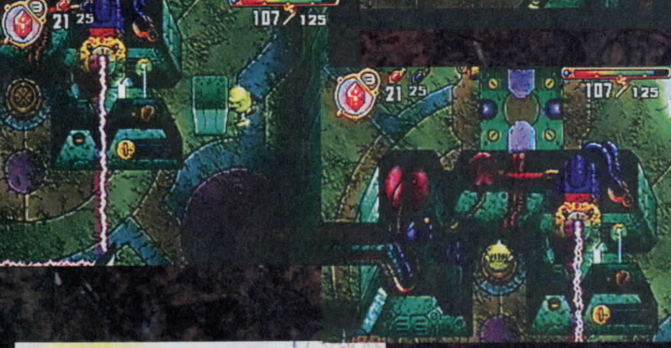


■如果沒有錢便不可以入內了

BOSS開戰之前如果發現自己「唔夠料」的話，便可以到4F補給後才回來SAVE，接着到左邊一直的走，便會發生BOOS戰了





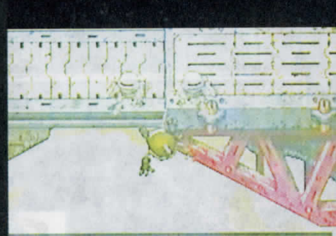






BOSS MAXIMUM（マキシマム）

要戰勝它幾乎沒有難度，玩者只要在最右下方的位置等它撞過來，在它停了之後便不斷的攻擊它，如是者數輪攻擊之後便可戰勝的了，不過還要小心它的飛彈攻擊啦！在戰勝它之後，盜賊的首領説因為MAXIMUM是弱者，沒有利用價值後，便命令手下將它扔落塔下了，接着便離開了。

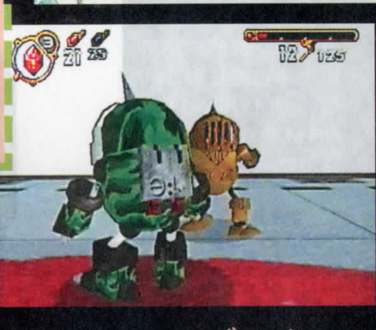
在返回塔內之後玩者便可以通往13F，在13F的下方取得了MIND CAPSULE後便可以利用最下方出口前往METAL HEAVEN（メタルヘブン）了。



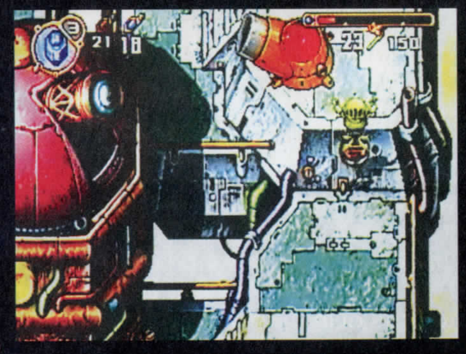
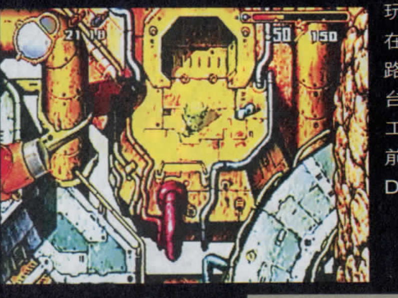
ITEM CHECK

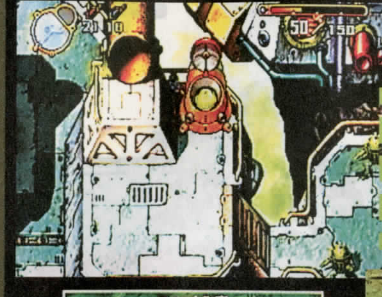
- DEFENSIVE CAPSULE × 2
- ATTACK CAPSULE
- MIND CAPSULE × 2
- ENERGY TANK


■進行近身戰便可以很快地收拾它

METAL HEAVEN（メタルヘブン）

一出到METAL HEAVEN後，玩者又再想起一些事，他記得自己曾經是來過這的，而且有一個叫做OMEGA（オメガ）的朋友。第一件要做的事便是先到右下方的商店將ENERGY TANK及MIND CAPSULE購入，然後便跟店主對話，給她20枚RED ELEMENT後便可以離開，大方點吧，遲些是有回報的。離開了商店後便瞧着最左上方的大砲走，在它側邊變成SPIN，它便可以將玩者射到最右上方，然後一直往下走，千萬不要進入右下方的砲台，否則玩者便要重新走一次的了。在穿過了天文台後再走一段路便可以登上左下方的砲台，接着它便會將玩者送到工場的入口，而在工場的入前，玩者可以得到一枚DEFENSIVE CAPSULE。



ITEM CHECK
ENERGY TANK (500G)
MIND CAPSULE (400G)
DEFENSIVE CAPSULE

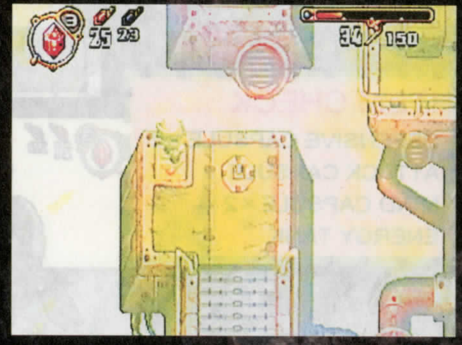


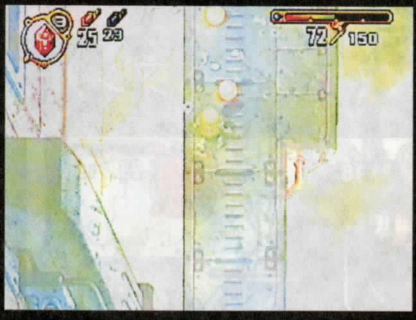
■商店中有售的ITEM都很重要

■這叫ARMOR DRESS的大型機體會是什麼呢，OMEGA是我的朋友嗎？

工場

進了工場後只要一直的向前走，直到見到兩條輸送帶後，便前到左邊的輸送帶切換了它的移動方向後，便利用WIRE ARM通過對面，一直沿路往左邊走，便可以來到工場外的一條通道，在通道兩邊都會有敵人，左手邊的會是砲台，右手邊便是一些會自爆的敵人，如果玩者在這條通道上不斷來來回回的話，相信會儲到不少的東西。再回到工場之內後，玩者沿着輸送帶走並跳下了之後，登回樓梯上後，在可通到輸送帶的最左手邊的地方登上輸送帶，看準了位置往上方移動便可以取得ATTACK CAPSULE，接着便走到先前登上輸送帶的地方，往中央的房間前進。在第一條輸送帶的最左方會有一個回轉機關，在解除了之後便可以開啟上方的門，接着便切換輸送帶的方向，在登上了之後便一直向上走，前往剛開啟的門，在出了去後便可以取得能操作LV 2電腦的ACCESS CLIP，這樣便可以操作門外的電腦了，開門後往上走便可以得到ENERGY TANK，而開啟了在另一端的電腦後，不要忘了切換在下方的開關，在進了剛開的門後玩者便可以得到FLAME SPINNER（フレイムスピナー），玩者在裝備了FLAME SPINNER之後便可以在SPIN型態時放出火焰了。





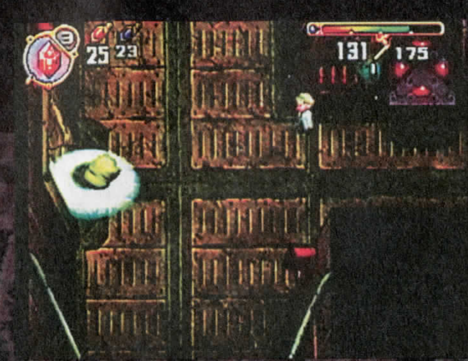
在得到了FLAME SPINNER之後便沿路一直往下走，折回工場的最下方，再次在先前提過的地方登上輸送帶，在登上了後並進入第一條通道，接着便走到左邊登上輸送帶，一直往左下的方向走，沿路走之後切換輸送帶的方向，這樣便可以令輸送帶向上移，在啟動了電腦後便進入左邊的門，至於上方的通道便是往工場2F用的，進了左邊的門後利用WIRE ARM通過對面之後便在較上的位置發現到一枚ATTACK CAPSULE，接着向下走並解除在下方的回轉機關，這樣便可以離開這一個房間，往工場2F進發。





■在通了電之後便可以登上工場2F了

到了工場2F的時候玩者便會找到SELEN，得知她安全之後便可以向左手邊的門走，在石門前使用SPIN DASH來破壞它，在房內玩者可以得到DEFENSIVE CAPSULE及MIND CAPSULE，在SAVE了之後便可以離開這房，往上跟BOSS開戰了，不過在開戰之前，玩者便要在遠距離使用WIRE ARM攻擊BOSS房中的一個木箱，因為那兒是有一枚DEFENSIVE CAPSULE的。

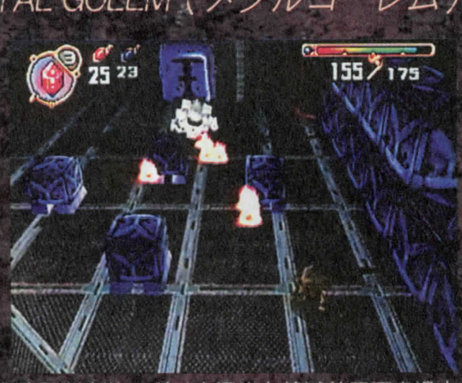




■在2F再會SELEN

BOSS METAL GOLEM (メタルゴーレム)

這個BOSS不論是攻擊力耐久力都十分高，不過移動太低便是它的致命傷。玩者要一直的向後走避開它的攻擊，直到它噴完火之後，玩者便要利用FREEZE LASER來令它結冰，之後便盡快埋身攻擊它，待冰差不多溶時便要走。另外它投出的爆雷的火焰是有攻擊判定的，所以火還沒有熄滅前不要走過去呀！如果玩者可以引到它到牆邊的位置的話，便可以不斷令它結冰，然後便慢慢打它，這樣是最有效率的戰法。





ITEM CHECK

- ATTACK CAPSULE×2
- DEFENSIVE CAPSULE
- MIND CAPSULE
- ENERGY TANK
- ACCESS CLIP
- FLAME SPINNER

FOGNA B1F (フォグナB1F)

打倒了METAL GOLEM之後，盜賊的首領被玩者捉了，並將他帶回EAST QUION，之後玩者會得1000 GABARO作為獎金，而另外YAM博士叫你到研究所走一趟，說會有意外的收穫，在研究所內找到SELEN後，她會送玩者一個新的裝備—WATER PROOF，有了這裝備之後，玩者便可以在水中保持正常速度。在到FOGNA B1F之前，不妨先到霧之塔的13F，將電腦啟動了之後便可以到14F，在14F下方的石柱下隱藏着另一ITEM—TRANSPORTER，玩者可以利用這道具來跳到迷宮的出口，不過實用性不大，而且也浪費不少的BLUE ELEMENT。





■得到了1000 GABARO的報酬

要到FOGNA B1F便必先要到南FOG EDGE的FOGNA 1F入口，在進入了FOGNA 1F之後，便往左邊走，啟動了電梯之後，便可以到FOGNA B1F了。筆者建議先SAVE才好走出去，因為敵人也不弱。

玩者要利用FREEZE LASER來使兩名敵人變成冰，然後壓在右上方的門兩邊的開關，這樣便可以開門。不過先不要進內，要走到下方的石下取得DEFENSIVE CAPSULE。在經過了通道之後，到了新的地方先到下方解除回轉機關，接着便跳下水走到右下方，將兩名敵人結冰並分別壓在兩個開關之上，接着便走回剛才回轉機關的位置利用WIRE ARM越過對面進入上方的房間。進了房間之後，玩者便發現有兩塊石頭，玩者先不要理會它們，應該將敵人消滅，才拾起上方的石頭，而在其下會有一枚ATTACK

CAPSULE。這時玩者便要拾起下方的石頭，走到畫面中央的位置，將石頭扔過去啟動開關，接着在玩者身旁便會冒出兩條小柱，讓玩者可以WIRE ARM通過對岸。

沿路往上走玩者便會發現有一個地方可以使用WIRE ARM來越過的，在石柱之下便會有一個SUB TANK，但是這時玩者可能發現沒有東西可以讓玩者回去的地方，玩者可以利用SPIN DASH向左邊走，這樣便會開闢一條新的道路，但是玩者便要從頭走一次了，所以筆者建議還是浪費一點EP來「跳樓」吧！

在跳完樓後玩者便可以由剛才進來的地方出現，在消滅了敵人之後，便靠左一點利用WIRE ARM將對面的SKILL ROM弄到手中，之後才向右邊走。

在玩者進了這房間之後，便會發現有一些石頭不斷飛出來，而玩者剛剛得到的SKILL ROM的作用，便是可以將這一些移動中的石頭拿下來。在看準了時間便按攻擊捉着它，在捉住了之後便不要放手，一直走到岸邊並將石頭扔到對面的開關之上，接着便利用WIRE ARM越過對面。在登岸之後便在隧道前變成SPIN型態通往對面，一直的往右方前進，在出來之後往右邊的牆走，破壞了它之後便可入內取得MIND CAPSULE，之後便向下走並解除回轉機關開啟水閘。

接着便利用一直回到隧道的入口，在跳下水之後便往右邊的房間前進，沿梯直上便可以進入一個房間，當玩者一進內時，所有的門都會關上，當玩者打倒了其中一隻時，左邊的門便會開啟，這時玩者應先往那門走，出外SAVE之後再回來。

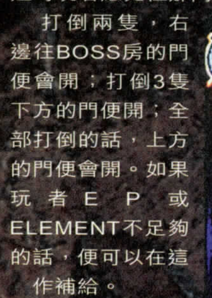
打倒兩隻，右邊往BOSS房的門便會開；打倒3隻下方的門便開；全部打倒的話，上方的門便會開。如果玩者EP或ELEMENT不足夠的話，便可以在這作補給。



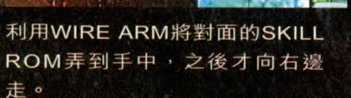














BOSS　TANTARM（タンターム）

TANTARM的弱點是身體發光的部份，要擊中它的話，就只可以在畫面中間的高台上攻擊它，對它有效的攻擊只有WIRE ARM及FLAME BALL。在它受了一定程度的攻擊之後，它的分身便會出現，令難度提高了不少。筆者建議當它攻擊時，玩者便利用高台的斜坡來回避，待它攻擊完之後便返回台上攻擊它，不斷的重複這步驟是最有效的了，對付這BOSS最難的便是瞄準它，如掌握到這技巧，要戰勝它的話也不會很難的。

後便沿路前往左下角的房間，到了那 使用GEO QUAKE，這樣便會有一枚ATTACK CAPSULE從天而降。在得到了ATTACK CAPSULE後便可以回到往FOGNA 1F的電梯外的空間，在第一個入口的對面使用GEO QUAKE又會再出現新的通道，一直的走便可以取得PLASMA STONE。



■分身了之後便更難擊中它



在戰勝了它之後便可以得到ENERGY TANK。再往上方的房間走便可以得到能引發全地面攻擊GEO QUAKE的GEO STONE。在得到了GEO STONE之後，便往BOSS房下的地方走，在路



上玩者會見到地上有一處隆起來的，只要玩者使用GEO QUAKE便可以開闢到新的道路，在內進後玩者可以取得VACUUMER了，而在VACUUMER旁會有一個DOUBLE STOCK，玩者只要裝備了SUB TANK然後在那按A便可以吸收了它的能量(可回復1/2之EP及ELEMENT)，在回上地面之後一直往下走，便會發現有一道牆，利用SPIN DASH破壞它內進後利用WIRE ARM取得在對面的MIND CAPSULE，接着便利用跳樓來回到入口，出了這房之後便向左邊的房間前進，跳下水之

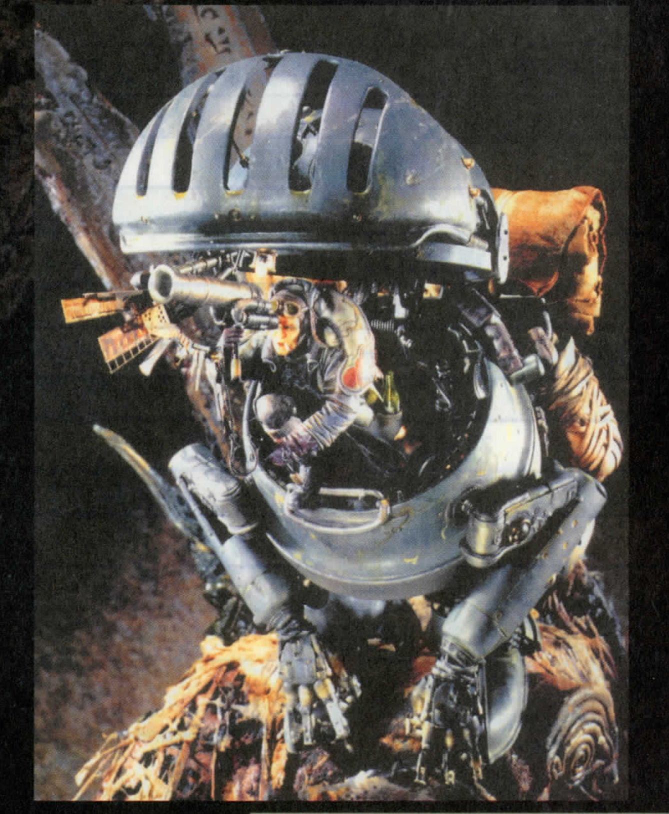


ITEM CHECK

- ATTACK CAPSULE × 2
- MIND CAPSULE × 2
- ENERGY TANK
- GEO STONE
- PLASMA STONE
- SUB TANK
- SKILL ROM
- VACUUMER



■有一部大型的EGG被遺跡所吞食了。



TEXT BY神皇



又一SS的名作移植至PS上
一期爆機攻略

PS 製造商：GAME ARTS 售價：358港幣
發售日：99年6月24日 容量：CD-ROM×2
記憶：1 BLOCK
RPG/1P/MEM/對應Dual Shock/對應Pocket Station

Beginning
↓
找尋四件神器
↓
到巴魯（バール）紀念博物館找館長
↓
瑪露娜（マクナ）街道
↓
沙多路（サルト）遺跡遇到變態三人娘
↓
去遺跡內的怪石處
↓
遇見麗汀（リエーテ）
↓
初遇梅靈大佐（ミューレン）和鈴中尉（リーン）
↓
在遺跡出口與石鷹戰鬥
↓
返回巴姆（パーム）鎮
↓
去主角家
↓
到碼頭打探消息
↓
去酒吧找老闆娘
↓
乘火車到歷克（レック）礦山找占
↓
進入礦坑冒險
↓
進入東面有採石車的地方
↓
與三隻怪獸戰鬥
↓
取得通行証
↓
返回巴姆鎮
↓
與母親道別
↓
在巴姆港登船
↓
初遇第一冒險家菲娜（フィーナ）
↓
登上幽靈船
→



©1997,1999 GAME ARTS/ESP

OFFICIAL PRODUCT

By: Agent X · Glen

進入船長室

與烏賊（イカキング）戰鬥

抵達新巴姆港

到新巴姆街的冒險家協會



去左上方的房間找會長

回櫃台問密碼

入會申請被拒

到美利露（メリレ）山道找菲娜

菲娜被會長迫婚

用地下水道潛入教堂

和秦（チャン）先生戰鬥

菲娜加入成為同伴

橫越蘭古路（ラングル）山脈

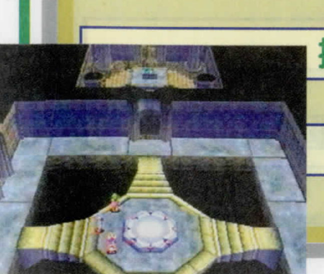
進入多姆（ドム）遺跡

與大海龜（ガニメデ）戰鬥

進入幻影之間調查中央的石塊

再遇麗汀

拯救亞人小孩



藥草之山

被加拉魯（ガーテイル）軍囚禁

倉門密碼「右右左左下上下上」

與莎琪（サキ）戰鬥

與娜娜（ナナ）戰鬥

與美奧（ミオ）戰鬥

乘坐軍事列車離開基地

到霧之樹海 西

上光神之山取「光神之酒」

霧之樹海 東

世界之盡頭

在飛龍之谷遇上賈度爾（ガドイン）

雨月之塔

在降雨之間決戰四頭龍（サーペント）

運命之間接受最後試練

拉瑪（ラーマ）山脈

根寶（ガンボ）村

在火之山和火龍（マッドラゴン）戰鬥

雙生（ツインタワー）塔

- 雙生塔—原罪之間
- 雙生塔—廣間上
- 雙生塔—壁畫之間
- 從麗汀處獲得「智慧之勳章」
- 根寶村村長家
- 帝陀（ダイト）村長老家
- 到神隱之丘山頂取「轉送之玉」
- 與Boss「殺人機器」（殺リクマシン）戰鬥
- 在神隱之丘山腳使用「轉送之玉」
- 海賊之島決戰巨型怪魚（ニタリクジラ）
- 在未開之森與樹怪多靈多（トレント）戰鬥
- 到封閉之村「卡夫之里」（カフーの里）
- 石之森
- 災禍之塔（禍いの塔）
- 決戰狂戰士美露達（ミルダ）
- 美露達成為同伴
- 決戰佳雅戰士（ガイアバトラー）
- 捷路沙漠
- 戰士之墓場決戰拳王
- 夢幻之城決戰城主之靈
- 捷路巴頓之街（ジールパドン）
- 莎斑娜（サパナ）原野
- 魔導之塔
- Boss三連戰之一 鐵鎚龜（ハンマーゴイル）
- Boss三連戰之二 怪魚（ナメクジウオ）
- Boss三連戰之三 大海獸（リバイアサン）
- 布里蘭（プリナン）山脈
- 在尼努（レーヌ）之村與三賢者會面
- 到異次元空間取「知識之角」
- 莫基（モゲ）族長老之家
- 將「智慧之勳章」放在三眼洞中
- 地下遺跡找尋「知識之勳章」
- 與遺跡守護神（ルインガーター）戰鬥
- 在飛行要塞上與三人娘戰鬥
- 與巴魯將軍戰鬥
- 到尼努之村找達靈
- 虹之山
- 將「知識之勳章」投進泉水

OFFICIAL PRODUCT

亞利多

Boss 三連戰之一 大蛇

Boss 三連戰之二 高原惡靈

Boss 三連戰之三 幻龍

到教皇之間找麗汀談話



魯札特山脈

軍事要塞 J

地下鐵遺跡

到卵體之間與 Boss 巴魯決戰

野戰營地

捷路巴頓決戰新佳雅戰士



魯札特山脈

軍事要塞 J

長老之家找基多談話

精靈之聖地

與 Boss 魔法皇帝戰鬥，並取得精靈之劍

光翼人地下街

與 Boss 梅靈決戰

佳雅體內與 Boss 佳雅樹和佳雅裝甲戰鬥

與巴魯（完全體）戰鬥

與最終 Boss 佳雅決戰

Ending





劇情道具

剛仔之匙	ガンツのカギ	用來打開剛仔家中的寶箱取「精靈之劍」
介紹狀	しょうかいじょう	巴魯紀念博物館館長介紹祖迪到遺跡參觀的信
古拉拉的信	クララへのてがみ	祖迪為巴姆街民家的居民送到新巴姆的信
精靈石	せいれいせき	祖迪父親的遺物，除了是遊戲的重要道具外，在戰鬥中亦可使用
智慧之勳章	知恵のメダル	在沙多路遺跡麗汀交給祖迪的重要道具
酒場之匙	さかばのカギ	用來打開酒場的大門
占的錢包	ジンのサイフ	將它送到歷克礦山，占便會送你渡航船之通行証
渡航船之通行証	とこうせんのパス	擁有它才可登上巴姆港的渡航船
莉莉的信	リリィのブローチ	祖迪出門到新大陸冒險時，母親寫給冒險會會長的信
船室之匙	せんしつのカギ	用來打開船長室的鎖匙在渡航船船員手上
驅霧果	霧よけの実	要在路古取得它才可穿越霧之樹海
光神之酒	光神の酒	路古村村民用來祭神的酒，飲用後村民才會承認你是同伴
紅色沙路化草	赤いサルファ	在藥草之山只有一株的靈藥，要取得它醫治尼路的病
MASTER KEY	マスターキー	加拉魯軍前線基地的主匙，擁有它可在基地通行無阻
牢室之匙	密室のカギ	用來打開加拉魯軍前線基地內的牢獄
蘇兒的靴	スーのクツ	蘇兒在世界盡頭掉落飛龍之谷，祖迪只找到她的靴子
勇者之槍	勇者のやり	在月雨之塔取得的長槍，有令毒雨停止的能力
金之匙	きんのカギ	打開神隱之丘前路的必須品
銀之匙	ぎんのカギ	打開神隱之丘前路的必須品
轉送之玉	てんそうのたま	利用它配合神隱之丘的轉送裝置可轉移到心目中的地方
知識之角	知識の角	尼努族三大賢者之一的多靈的知識泉源，幫他取回可得知重要的情報
戰士之匙	戦士の魂	打開戰士之墓場地下四階以西的鎖匙
佳雅之芽	ガイアの芽	謎之生物佳雅的幼芽，是極之危險的物品
知識之勳章	知識のメダル	在捷路巴度遺跡取得的另一件重要道具

同伴們的位置

菲娜	巴姆港的船上
賈度爾	飛龍之谷
利布	卡夫之里
美露達	災禍之塔
麗汀	教皇之間

TEXT：炒車仔—MARKS

Racing Lagoon レーシングラグーン™

HIGH SPEED DRIVING RPG

PS
製造商：SQUARE
售價：358港元　發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：2 BLOCKS
RPG / MEM / 行貨

最速傳說之開端

SOUTH YOKOHAMA AREA
STADIUM STREET
SOUTH YOKOHAMA MAIN STREET
HONMOKU STREET
SPWNCER'S TEST COURSE
CHINA TOWN
BIG WHEEL
YAMASHITA STREET
Bay Lagoon SHORT
GRAVEYARD
Bay Lagoon LONG

PACKING POINT

1 HONMOKU WHARF			
2 GAIKOKUJIN GRAVEYARD	7 BAYLAGOON TOWER	12 YAMASHITA PARK	17 F'S MANSION
3 HARVORVIEW PARK	8 BAYLAGOON WHARF	13 ANCIENT BAY	18 INTERNATIONAL HOSPITAL
4 BODYSHOP MURAOKA	9 SAWAKI'S CORNER	14 YOKOHAMA STADIUM	19 TUNESHOP SPENCER
5 GS MILAGE	10 MARINE TOWER	15 JOHNNY'S MOTOMACHI	20 SPENCER'S TESTCOURSE
6 HIKAWAMARU 2ND	11 CHINA TOWN	16 WAKABA BANK	21 COSMIC BIGWHEEL

技術支援

由於遊戲裏的比賽大部份都是在狹窄而多彎的街道上比賽，所以各位需要有駕御它們的技術。速度提升會影響車輛入彎時需要的入彎幅度，首先必須車輛下一個彎角的外線，再提早半秒鐘入彎的內線，而急彎的話就要按SIDEBRAKE來增加車身入彎角度，最後去彎後的外線(即外—內—外)，從而增加入彎的時間及幅度。當遇上S彎時，就最好行走最直的直線，而減少行走時路的長度。進行0—400M的賽道便講究車輛的加速力以及切換波段的準確性。



怎樣SAVE？

當玩者在橫濱MAP行走時經常都會遇上不同的對手，而戰敗的話會有機會被對手拿走一些強勁的PARTS，除了戰勝對手外，SAVE亦是阻止PARTS被拿走的最好方法，不過遊戲不單沒有任何ITEM可以用來SAVE，而且其他PARK又不能SAVE，可以SAVE的地方就只有BLG第二人物—雞馬的工作地點—GS MILAGE。



RP與LV

每次在比賽中戰勝時，玩者將會得到不同數目的REWARDS POINT(RP)。RP就是拿走對手PARTS所必須的東西，因為每件PARTS及UNIT都要特定的RP才可換取，所以需要不斷挑戰來增加PR，而且它更可在WAKABA BANK換取現金。另外，比賽時不論勝負更可以得到1點UNIT經驗值，而當點數到達某數目時，UNIT除了會LEVEL UP外，亦會增加UNIT的SOCKET來擺放更多PARTS。不過每件UNIT的LEVEL及SOCKET限數都是不同的，這樣玩者便要小心選擇。

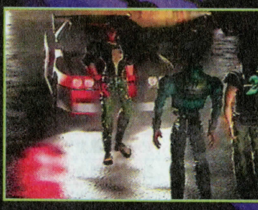


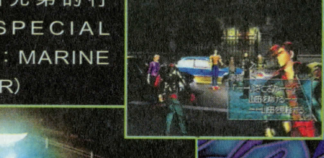
© 1999 SQUARE All rights reserved.

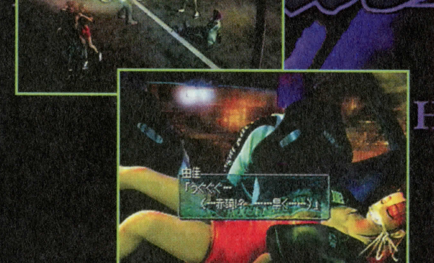
1ST NIGHT～Midnight PlusOne

行程

遊戲開始時，主角—赤碕翔所屬的BayLagoon Racing在深夜的橫濱與NR本牧進行車戰。雖然初次比賽，但赤碕仍能贏到該比賽的對手—石川圭介。不過之後就收到隊員山田的古怪電話，而他叫赤碕趕去外國人基地，不過石川兄弟突然的到訪，但說了幾句又走了。到達GAIKOKUJIN GRAVEYARD之後，赤碕才知道NR本牧不滿昨晚的賽果，而為了找藤田一輝，所以為難山田。不過赤碕為了避色無謂的爭執，而可以山田一起離開，二人便與NR本牧的成員在狹窄的道路中決戰。在打敗他們，赤碕便從山田口中得知另一成員由佳被石川兄弟捉了。雖然赤碕在YOKOHAMA STADIUM找到NR本牧的第二號人物—田木，但他說此事與NR TEAM無關。最後終於找到石川兄弟，為了救回他們手上的由佳，而需要攔截他們，不過沢木突然在途中出現攔截二人，之後他更責罵石川兄弟的行為。(SPECIAL RACE：MARINE TOWER)







UNIT&PARTS

1st NIGHT必須取得Sil-14Q所用的ENGINE，而PARTS就要取得在CoroCoro中能令全回轉區域之POWER上升的Simple-Tech，這樣就敗第一晚登場的敵車。除此之外，在與石川決戰之前到GS MILAGE可取得「エアクリーナーGreenWind」，而BAYLAGOON TOWER就可取得「ブレーキパッドEX Pad」。



UNIT

UNIT NAME	SOCKET數(初期值)	SOCKET數(最大值)	最大LEVEL	重量(kg)	必須RP	Item Message
ENGINE UNIT						
16-4E	3	7	8	100	4300	85ps/12.0kg/m
G-4A86	3	7	8	135	5500	115ps/13.5kg/m
G-4A111	3	7	6	140	6750	165ps/16.5kg/m
F-3S	3	7	6	150	7000	140ps/19.0kg/m
F-1G	3	7	8	160	7800	140ps/18.5kg/m
S20R	4	8	8	150	8000	160ps/19.2kg/m
S20R-Ave4	3	7	6	150	8000	140ps/19.0kg/m
BA16	3	7	8	135	6500	170ps/16.0kg/m
BB16-R	4	8	6	135	7500	185ps/16.3kg/m
Z16C	3	7	6	120	5800	120ps/14.7kg/m
DB15-LEV	3	7	6	115	4800	105ps/13.6kg/m
DB15	3	7	6	120	5000	130ps/14.2kg/m
KA6	2	6	6	70	3500	58ps/6.1kg/m
S20R-Ave	3	7	6	150	8000	145ps/18.2kg/m
DIA-280TD	3	7	8	215	11500	140ps/32.0kg/m
S16R	0	0	0	135	7500	175ps/16.5kg/m
R20B-LB	3	7	8	155	6250	155ps/19.0kg/m
車架UNIT						
Type-STS	3	7	8	635	5500	驅動方式FF
Type-86	3	7	8	625	5200	驅動方式FR
Type-13S	4	8	6	820	7800	驅動方式FR
Type-14Q	4	8	8	820	7900	驅動方式FR
Type-Ave	3	7	8	945	8200	驅動方式FF
Type-CVC	3	7	6	790	6800	驅動方式FF
Type-CVCR	3	7	8	740	7500	驅動方式FF
Type-ELE	3	7	6	1380	11000	驅動方式4WD
Type-660	2	6	8	540	4500	驅動方式FF
Type-Coro	3	7	8	545	6200	驅動方式RR
Type-Ave4	3	7	8	1035	8700	驅動方式4WD
Type-32GT	4	8	6	900	9800	驅動方式FR
Type-GRT	3	7	8	715	7200	驅動方式FF
Type-GRX	3	7	6	735	7500	驅動方式FF
Type-MK20	3	7	8	875	8300	驅動方式FR
Type-CVL	3	7	8	680	6500	驅動方式FF
Type-CVV	3	7	8	705	6800	驅動方式FF
Type-SS1	3	7	6	790	980	驅動方式FF
Type-AW1	2	2	0	710	10500	驅動方式MR
Type-VZR	2	2	0	790	8200	驅動方式FF
BODY UNIT						
STAR	3	7	8	135	5000	車身重量135kg
86-Thunder	3	7	8	165	4500	車身重量165kg
Cancer	4	8	9	285	13000	車身重量285kg
Dark2	4	8	9	285	13000	車身重量285kg
Celine	3	7	8	220	10000	車身重量220kg
X1800	3	7	6	225	7500	車身重量225kg
Sil-14	3	7	6	220	7500	車身重量220kg
32typeGT	4	8	8	255	10500	車身重量255kg
Avenue	4	8	6	275	7000	車身重量275kg
CVC1600	3	7	8	195	5800	車身重量195kg
GRA1800	3	7	8	215	6200	車身重量215kg
Elephant	4	8	9	475	9500	車身重量475kg
Wagon660	3	7	8	135	3800	車身重量135kg
CoroCoro	3	7	8	180	8500	車身重量180kg

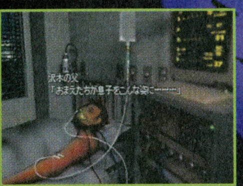
PARTS

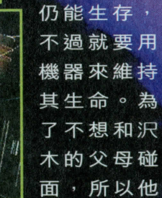
PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage
ENGINE用PARTS			
PasswayECU	0	850	中回轉區域之POWER約上昇4%
Club-Sport	0	1000	低回轉區域之POWER約上昇7%
BaySideSPL	0	1200	中回轉區域之POWER約上昇8%
Simple-Tech	0	1800	全回轉區域之POWER上昇
MagicMash	0	50	POWER最大上昇2%
PowerIntake	0	80	POWER最大上昇3%
EmeraldFlow	0	150	POWER最大上昇5%
Cleaner-X	0	100	POWER最大上昇4%
EXT-55	0	450	1000~5000回轉之加速力上昇
EXT-65	0	500	2000~6000回轉之加速力上昇
EXT-75	0	550	3000~7000回轉之加速力上昇
EXT-85	0	600	4000~8000回轉之加速力上昇
EXT-95	0	700	5000~9000回轉之加速力上昇
PortPolish	0	500	吸排氣效率上昇
FW-SPORTS	-1	450	ENGINE反應上昇
車架用PARTS			
Ecology	0	150	握力X 控制X
GentleRoad	0	200	握力↑ 控制↑↑
CityCruise	0	300	握力↑↑ 控制↑
GP2000	0	350	握力↑↑ 控制↑↑
Scud	0	600	握力↑↑ 控制↑↑↑
FlyingSaucer	-1	600	車輪250g輕量化
SilverMesh	-1	600	車輪250g輕量化
Pentagon	-1	600	車輪250g輕量化
Trigon	-1	600	車輪250g輕量化
Spider	-1	600	車輪250g輕量化
TownWalker	0	600	SUSPENSION硬度↑
MiniTech	0	650	SUSPENSION硬度↑↑
BOYS-SUS	0	700	SUSPENSION硬度↑↑↑
RS-Sneaker	0	850	車高減1cm 硬度↑
C-Diet/10	-10	2500	車架10kg輕量化
MT-Gearbox	-20	250	使用手動變速器
TownPad	0	400	BRAKE 初期制動力↑
StreetPad	0	600	BRAKE 初期制動力↑↑
GrandCanyon	0	350	軚盤鋭利度-1
Route-36	0	320	軚盤鋭利度+1
BODY用PARTS			
Wing-A	2	250	尾部下垂力上昇
Wing-B	2	320	令車身平衡之設計
Wing-C5	2	380	開車角度5% 最高速重視
Wing-C10	2	380	開車角度10% 下垂力重視
Wing-D5	2	400	開車角度5% 最高速重視
Aero-GT	6	1050	車頭之下垂力上昇
Aero-OLD	4	950	車頭之下垂力上昇
UnderPanel	4	950	車身流線形上昇
FRP-Bonne	-3	780	引擎蓋3kg輕量化
FRP-Door	-4	1550	車門4kg輕量化
A-Window	-1	320	車窗1kg輕量化
Bucket-EZ	-1	550	座位1kg輕量化
Money-Bag	3	500	可以到商店賣掉
White	0	1500	車身顏色—白
Black	0	1500	車身顏色—黑
Red	0	1500	車身顏色—紅
Yellow	0	1500	車身顏色—黃
Blue	0	1500	車身顏色—藍
LightBlue	0	1500	車身顏色—淺藍
Silver	0	1500	車身顏色—銀
DarkBlue	0	1500	車身顏色—深藍
Beige	0	1500	車身顏色—米黃
BlueViolet	0	1500	車身顏色—紫藍
DarkGreen	0	1500	車身顏色—深綠
DarkBrown	0	1500	車身顏色—深啡
White&Pink	0	2000	車身顏色—白&粉紅
Wakaba-Logo	0	10	WAKABA-BANK的標誌

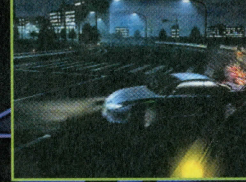
2ND NIGHT~Revenge Race

行程

由於昨晚石川的事件弄大了，所以結果令到BLG和NR本牧的關係更加惡劣，於是藤沢與辻本便進行二人的TAIMAN BATTLE，不過在TAIMAN BATTLE開始之前，赤碕遇上了一位叫川志摩葵的女性，雖然赤碕第一次見她，但葵卻知道他的事情，而因為賽事快將進行，所以沒有問她是怎樣知道的。在TAIMAN BATTLE開始前，NR本牧的第二號人物—沢木要與赤碕進行前哨戰，不過當赤碕超越他不久，沢木便在途中發生意外。在送院之前，沢木曾經失去知覺，幸好在送院後他仍能生存，不過就要用機器來維持其生命。為了不想和沢木的父母碰面，所以他們便離開了醫院，但其實每個都有點悔意。(SPECIAL RACE：2ND NIGHT開始時，一名叫菜菜子的女性告知赤碕可以參加UnOfficial Race(非正式賽事)，可以拿當中的獎金來重經TEAM。除此之外，MARINE TOWER和BAYLAGOON TOWER會有2ND NIGHT獨有的SPECIAL RACE。)



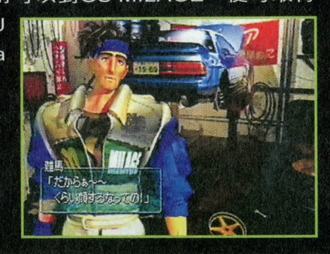






UNIT&PARTS

2nd NIGHT必須取得Celine-S3所用的ENGINE，而PARTS就要取得在取得和車輛POWER有關，以及令車身輕量化的PARTS，這樣對着復仇者亦會戰敗。除此之外，在REVENGE(復仇者)RACE開始之前可以到GS MILAGE，便可取得「ECU Plasma ECU」。



UNIT

UNIT NAME	SOCKET數 (初期值)	SOCKET數 (最大值)	最大 LEVEL	重量(kg)	必須RP	Item Message
ENGINE UNIT						
16-4E	3	7	8	100	4300	85ps/12.0kg/m
G-4A86	3	7	8	135	5500	115ps/13.5kg/m
F-3S	3	7	6	150	7000	140ps/19.0kg/m
F-1G	3	7	8	160	7800	140ps/18.5kg/m
S29R	4	8	8	150	8000	160ps/19.2kg/m
K24A	3	7	8	165	7500	157ps/22.1kg/m
S20R-Ave4	3	7	6	150	8000	140ps/19.0kg/m
BB16-R	4	8	6	135	7500	185ps/16.3kg/m
BC18	3	7	8	145	7000	180ps/17.8kg/m
FA23	0	0	0	165	9900	160ps/21.8kg/m
Z16C	3	7	6	120	5800	120ps/14.7kg/m
DB15-LEV	3	7	6	115	4800	105ps/13.6kg/m
3000A	3	7	6	260	9500	193ps/31.1kg/m
KA6	2	6	6	70	3500	58ps/6.1kg/m
S20R-Ave	3	7	6	150	8000	145ps/18.2kg/m
DIA-280TD	3	7	8	215	11500	140ps/32.0kg/m
G-3SCeline	4	8	8	155	10000	200ps/21.0kg/m
車架 UNIT						
type-STS	3	7	8	635	5500	驅動方式FF
type-86	3	7	8	625	5200	驅動方式FR
type-13S	4	8	6	820	7800	驅動方式FR
type-14Q	4	8	8	820	7900	驅動方式FR
type-Ave	3	7	8	945	8200	驅動方式FF
type-CVCR	3	7	8	740	7500	驅動方式FF
type-ELE	3	7	6	1380	11000	驅動方式4WD
type-660	2	6	8	540	4500	驅動方式FF
type-DV	4	8	6	1015	14500	驅動方式FR
type-Ave4	3	7	8	1035	8700	驅動方式4WD
type-GRT	3	7	8	715	7200	驅動方式FF
type-GRX	3	7	6	735	7500	驅動方式FF
type-MK20	3	7	8	875	8300	驅動方式FR
type-CVL	3	7	8	680	6500	驅動方式FF
type-CVV	3	7	8	705	6800	驅動方式FF
type-GRA	4	8	6	760	7800	驅動方式FF
type-SS2	3	7	8	825	9800	驅動方式FF
type-SS1	3	7	6	790	9800	驅動方式FF
type-AW1	2	2	0	710	10500	驅動方式MR
type-VZR	2	2	0	790	8200	驅動方式FF
BODY UNIT						
STAR	3	7	8	135	5000	車身重量135kg
86-Thunder	3	7	8	165	4500	車身重量165kg
Cancer	4	8	9	285	13000	車身重量285kg
Dark2	4	8	9	285	13000	車身重量285kg
Celine	3	7	8	220	10000	車身重量220kg
X1800	3	7	6	225	7500	車身重量225kg
Sil-14	3	7	6	220	7500	車身重量220kg
Avenue	4	8	6	275	7000	車身重量275kg
CVC1600	3	7	8	195	5800	車身重量195kg
GRA1800	3	7	8	215	200	車身重量215kg
Elephant	4	8	9	475	9500	車身重量475kg
Wagon660	3	7	8	135	3800	車身重量135kg
Danger-V	4	8	6	255	15500	車身重量255kg

※綠字代表在2nd NIGHT新登場

PARTS

PARTS NAME	重量 (kg)	必要 RP	ItemMessage
ENGINE用PARTS			
Passway ECU	0	850	中回轉區域之POWER約上昇4%
Club-Sport	0	1000	低回轉區域之POWER約上昇7%
MagicMash	0	50	POWER最大上昇2%
PowerIntake	0	80	POWER最大上昇3%
Cleaner-X	0	100	POWER最大上昇4%
EXT-55	0	450	1000~5000回轉之加速力上昇
EXT-65	0	500	2000~6000回轉之加速力上昇
EXT-75	0	550	3000~7000回轉之加速力上昇
EXT-85	0	600	4000~8000回轉之加速力上昇
EXT-95	0	700	5000~9000回轉之加速力上昇
ARROW-JET	0	1500	所有回轉區域之POWER上昇
PortPolish	0	500	吸排氣效率上昇
FW-SPORTS	-1	450	ENGINE反應上昇
車架用PARTS			
Ecology	0	150	握力X 控制X
GentleRoad	0	200	握力↑ 控制↑↑
CityCruise	0	300	握力↑↑ 控制↑
GP2000	0	350	握力↑↑ 控制↑↑
Scud	0	400	握力↑↑ 控制↑↑↑
FlyingSaucer	-1	600	車輪250g輕量化
SilverMesh	-1	600	車輪250g輕量化
Pentagon	-1	600	車輪250g輕量化
Trigon	-1	600	車輪250g輕量化
Spider	-1	600	車輪250g輕量化
TownWalker	0	600	SUSPENSION硬度↑
MiniTech	0	650	SUSPENSION硬度↑↑
BOYS-SUS	0	700	SUSPENSION硬度↑↑↑
RS-Sneaker	0	850	車高減1cm 硬度↑
C-Diet/10	-10	2500	車架10kg輕量化
MT-Gearbox	-20	250	使用手動變速器
StrutBar	3	250	高速時之穩定性上昇
TownPad	0	400	BRAKE 初期制動力↑
StreetPad	0	600	BRAKE 初期制動力↑↑
GrandCanyon	0	350	軟盤鋭利度-1
Route-36	0	320	軟盤鋭利度+1
BODY用PARTS			
Wing-A	2	250	尾部下垂力上昇
Wing-B	2	320	令車身平衡之設計
Wing-C5	2	380	開車角度5% 最高速重視
Wing-C10	2	380	開車角度10% 下垂力重視
Wing-D5	2	400	開車角度5% 最高速重視
Aero-GT	6	1050	車頭之下垂力上昇
Aero-OLD	4	950	車頭之下垂力上昇
UnderPanel	4	950	車身流線形上昇
Bucket-EZ	-1	550	座位1kg輕量化
Bucket-RZ	-4	1150	座位4kg輕量化
Money-Bag	3	500	可以到商店賣掉
White	0	1500	車身顏色一白
Black	0	1500	車身顏色一黑
Red	0	1500	車身顏色一紅
Yellow	0	1500	車身顏色一黃
Blue	0	1500	車身顏色一藍
Silver	0	1500	車身顏色一銀
DarkBlue	0	1500	車身顏色一深藍
Beige	0	1500	車身顏色一米黃
BlueViolet	0	1500	車身顏色一紫藍
DarkGray	0	1500	車身顏色一深灰
DarkGreen	0	1500	車身顏色一深綠
DarkBrown	0	1500	車身顏色一深啡
Black&Blue	0	2000	車身顏色一黑&藍
VRSticker	0	10	高島VR標誌
Wakaba-Logo	0	10	WAKABA-BANK的標誌

3RD NIGHT~Pieces Of Dream

行程



由於赤碕親眼見到田本的意外發生，所以他的心裏開始出現很多不同的疑問。雖然在街裏會遇到不同的隊中成員，但沒有人一個可以解開其疑問。赤碕相信唯一能夠解答自己的疑問就只有他的LEADER—藤沢，帶着沉重心情的他只好整夜在街裏找尋藤沢的下落。到醫院探病的時候，卻遇上NR本牧的LEADER—辻本。之後赤碕便到沢木的出事現場，發現有一個女警正在調查，不過和該女警談話時卻見到藤沢的車駕過，最後終於在HARVORVIEW PARK找到他，而藤沢就和赤碕說了自己在十年前的事以及為何再次比賽。(SPECIAL POINT：赤碕可以找身處YOKOHAMA STADIUM的菜菜子參加特別賽事，冠軍將可獲得￥400,000。在HONMOKU WHARF中，將會和石川兄弟比賽，勝了就可取得一些謎之PARTS。







UNIT&PARTS

2nd NIGHT必須取得Sil-14K所用的ENGINE，而PARTS就要取得ENGINE用PARTS—小型スーパーチャージャー，這樣就可到4th NIGHT了。除此之外，故事進行時，可以在F'S MANSION取得「リアディフューザーR-Defuser」，而到BODY SHOP則可取得「沢木用ブレーキパッドJack Knife」。



UNIT

UNIT NAME	SOCKET數(初期值)	SOCKET數(最大值)	最大LEVEL	重量(kg)	必須RP	Item Message
ENGINE UNIT						
16-4E	3	7	8	100	4300	85ps/12.0kg/m
16T-4E	3	7	6	110	6500	135ps/16.0kg/m
G-4A86	3	7	8	135	5500	115ps/13.5kg/m
F-3S	3	7	6	150	7000	140ps/19.0kg/m
F-1G	3	7	8	160	7800	140ps/18.5kg/m
C18A-T	4	8	6	145	8750	175ps/23.0kg/m
S20R	4	8	8	150	8000	160ps/19.2kg/m
S20R-T	4	8	6	170	11000	205ps/28.0kg/m
S20R-Ave4	3	7	6	150	8000	140ps/19.0kg/m
BB16-R	4	8	6	135	7500	185ps/16.3kg/m
BC18	3	7	8	145	7000	180ps/17.8kg/m
Z16C	3	7	6	120	5800	120ps/14.7kg/m
DB15-LEV	3	7	6	115	4800	105ps/13.6kg/m
KA6-T	3	7	6	75	5000	64ps/10.5kg/m
DB15-LEV	3	7	6	120	5000	130ps/14.2kg/m
KA6	2	6	6	70	3500	58ps/6.1kg/m
S20R-Ave	3	7	6	150	8000	145ps/18.2kg/m
G-3SCeline	4	8	8	155	10000	200ps/21.0kg/m
S16R	0	0	0	135	7500	175ps/16.5kg/m
R20B-LB	3	7	7	155	6250	155ps/19.0kg/m
車架UNIT						
type-STS	3	7	8	635	5500	驅動方式FF
type-STV	3	7	6	700	5800	驅動方式FF
type-86	3	7	8	625	5200	驅動方式FR
type-13S	4	8	6	820	7800	驅動方式FR
type-14Q	4	8	8	820	7900	驅動方式FR
type-Ave	3	7	8	945	8200	驅動方式FF
type-CVCR	3	7	8	740	7500	驅動方式FF
type-660	2	6	8	540	4500	驅動方式FF
type-Ave4	3	7	8	1035	8700	驅動方式4WD
type-32GT	4	8	6	900	9800	驅動方式FR
type-GRT	3	7	8	715	7200	驅動方式FF
type-GRX	3	7	6	735	7500	驅動方式FF
type-664	3	7	6	565	4800	驅動方式4WD
type-MK20	3	7	8	875	8300	驅動方式FR
type-CVL	3	7	8	680	6500	驅動方式FF
type-14K	4	8	6	860	8400	驅動方式FR
type-CVV	3	7	8	705	6800	驅動方式FF
type-GRA	4	8	6	760	7800	驅動方式FF
type-SS2	3	7	8	825	9800	驅動方式FF
type-SS1	3	7	6	790	9800	驅動方式FF
type-AW1	2	2	0	710	10500	驅動方式MR
type-VZR	2	2	0	790	8200	驅動方式FF
BODY UNIT						
STAR	3	7	8	135	5000	車身重量135kg
86-Lev	3	7	8	165	4500	車身重量165kg
86-Thunder	3	7	8	165	4500	車身重量165kg
Dark2	4	8	9	285	13000	車身重量285kg
Celine	3	7	8	220	10000	車身重量220kg
X1800	3	7	6	225	7500	車身重量225kg
Sil-14	3	7	6	220	7500	車身重量220kg
32typeGT	4	8	8	255	10500	車身重量255kg
Avenue	4	8	6	275	7000	車身重量275kg
CVC1600	3	7	8	195	5800	車身重量195kg
GRA1800	3	7	8	215	6200	車身重量215kg
Wagon660	3	7	8	135	3800	車身重量135kg

※綠字代表在3rd NIGHT新登場

PARTS

PARTS NAME	重量(kg)	必要RP	ItemMessage
ENGINE用PARTS			
TC-12	4	1200	1000~4500回轉的加速力增加最大.2倍
Achilles-SC	18	1500	低回轉區域之轉矩上昇 壓縮比率+1
Passway ECU	0	850	中回轉區域之POWER約上昇4%
Club-Sport	0	1000	低回轉區域之POWER約上昇7%
BaySideSPL	0	1200	中回轉區域之POWER約上昇8%
UltraFilter	0	30	POWER最大上昇1%
MagicMash	0	50	POWER最大上昇2%
PowerIntake	0	80	POWER最大上昇3%
EmeraldFlow	0	150	POWER最大上昇5%
Cleaner-X	0	100	POWER最大上昇4%
EXT-55	0	450	1000~5000回轉之加速力上昇
EXT-65	0	500	2000~6000回轉之加速力上昇
EXT-75	0	550	3000~7000回轉之加速力上昇
EXT-85	0	600	4000~8000回轉之加速力上昇
EXT-95	0	700	5000~9000回轉之加速力上昇
EXT-110	0	850	6000~10000回轉之加速力上昇
ARROW-JET	0	1500	所有回轉區域之POWER上昇
BAKURAI	0	700	直線構造之排氣管
LoComp/-1	0	300	TURBO安裝時的必需品
PortPolish	0	500	吸排氣效率上昇
車架用PARTS			
Ecology	0	150	握力X 控制X
GentleRoad	0	200	握力↑ 控制↑↑
CityCruise	0	300	握力↑↑ 控制↑
GP2000	0	350	握力↑↑ 控制↑↑
Scud	0	400	握力↑↑ 控制↑↑↑
FlyingSaucer	-1	600	車輪250g輕量化
SilverMesh	-1	600	車輪250g輕量化
Pentagon	-1	600	車輪250g輕量化
Trigon	-1	600	車輪250g輕量化
Spider	-1	600	車輪250g輕量化
U.F.O	-2	1600	車輪500g輕量化
Spider 2	-2	1600	車輪500g輕量化
TownWalker	0	600	SUSPENSION硬度↑
MiniTech	0	650	SUSPENSION硬度↑↑
BOYS-SUS	0	700	SUSPENSION硬度↑↑↑
RS-Sneaker	0	850	車高減1cm 硬度↑
SpeedTech-J	0	900	車高減1cm 硬度↑↑
C-Diet/10	-10	2500	車架10kg輕量化
C-Diet/20	-20	3500	車架20kg輕量化
MT-Gearbox	-20	250	使用手動變速器
GPS-NAVI	25	1450	導航系統
BODY用PARTS			
Wing-A	2	250	尾部下垂力上昇
Wing-B	2	320	令車身平衡之設計
Wing-C5	2	380	開車角度5% 最高速重視
Wing-D5	2	400	開車角度5% 最高速重視
Aero-GT	6	1050	車頭之下垂力上昇
Aero-OLD	4	250	車頭之下垂力上昇
UnderPanel	4	320	車身流線形上昇
B-Diet/10	-10	380	內部10kg輕量化
Money-Bag	3	500	可以到商店賣掉
White	0	1500	車身顏色—白
Black	0	1500	車身顏色—黑
Red	0	1500	車身顏色—紅
Yellow	0	1500	車身顏色—黃
Blue	0	1500	車身顏色—藍
LightBlue	0	1500	車身顏色—淺藍
Green	0	1500	車身顏色—綠
Silver	0	1500	車身顏色—銀
DarkBlue	0	1500	車身顏色—深藍
Biege	0	1500	車身顏色—米黃
WineRed	0	1500	車身顏色—葡萄紅
MintGreen	0	1500	車身顏色—薄荷綠

OFFICIAL PRODUCT

Presented By：山寺良牙

ACECOMBAT 3 electrosphere

PS
製造商：NAMCO
價格：420港圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM×2　記憶：2 Blocks
STG／MEM／對應Analog Stick／對應Duel Shock／對應Negon

企業大戰之餘，有人借機搞事！

上期將當中一個故事説出來，但實際上玩者的決定是會影響到整個故事甚至世界的結局，今期便會將遊戲的所有分岐刊出，同時亦會就上次遺留的任務和NEUCOM Inc.的方面的故事路線作介紹。

ACECOMBAT 3 Electrosphere 故事分岐表

跳槽到General Resource LTD.

MISSION 01 Soldier of Fortune — MISSION 02 Megafloat
MISSION 02 → 不能破壞目標氣墊船被它逃脱 → MISSION 04 Partners → MISSION 05 Tainted Peace
MISSION 02 → 破壞目標氣墊船 → MISSION 03 Target Acquisition → MISSION 05 Tainted Peace
MISSION 05 → 護衛Keith優先的話 → MISSION 07 Welcoming Committee → MISSION 09 Claustrophobia → MISSION 10 Dilemma
MISSION 05 → MISSION 06 Stratosphere → 攻擊敵機優先的話 → MISSION 08 Technology Transfer → MISSION 10 Dilemma
MISSION 10 → 不跟Dision的話 → MISSION 11 Betrayal → MISSION 12 Heart of the Serpent
MISSION 12 → Night Raven受損率高（於3分鐘以內擊倒）→ MISSION 13 Geofront Attack
MISSION 12 → Night Raven受損率低（不能於3分鐘以內擊倒）→ MISSION 14 Casualties of War → MISSION 15 Geopelia → #104 刊載之結局1
MISSION 10 → 跟Dision的話 → MISSION 16 The Orientation
MISSION 16 → 不能擊墜3架短距升降機V-22B（不能於1分30秒以內擊毀）→ MISSION 17 Liquidation
MISSION 16 → 擊墜3架短距升降機V-22B（於1分30秒以內擊毀）→ MISSION 17 Liquidation
MISSION 17 Liquidation → MISSION 18 Archnemesis → MISSION 19 Memory Error → MISSION 20 Electrosphere → #104 刊載之結局2

跳槽到OUROBOROS

MISSION 01 Awakening → MISSION 02 Bravado → MISSION 03 Enter Dision → 跟Dision的話 → MISSION 01 Soldier of Fortune（General Resource）
MISSION 03 Enter Dision → 不跟Dision的話 → MISSION 04 Paper Tiger → MISSION 05 Broken Truce → MISSION 06 Ghost of the Past
MISSION 06 → 於5分30秒內到峽谷盡頭發現極密設施 → MISSION 07 No Clearance
MISSION 06 → 沒發現極密設施（不能於5分30秒以內發現基地或將F/A-117X擊墜）→ MISSION 01 Fragile Cargo
MISSION 07 → 跟玲名的話 → MISSION 08 Scylla and Charybdis
MISSION 07 → 不跟玲名的話 → MISSION 01 Fragile Cargo → MISSION 08 Scylla and Charybdis
MISSION 08 → 將專機R-505U擊墜 → MISSION 09 Fates Intertwined → MISSION 10 Reaching for Stars → MISSION 11 One-way Ticket → MISSION 12 Bug Hunt → MISSION 13 Pawns in the Game → MISSION 14 Damage Control → MISSION 15 Broken Wings → MISSION 16 Sphyrna → MISSION 17 A Canopy of Stars → #102 刊載之結局
MISSION 08 → 保護專機將R-101U擊墜 → 跳槽到NEUCOM Inc.

跳槽到NEUCOM Inc.

→ 不跟著Cynthia的指示行動（破壞燃料缸及雷達站6個以下）→ MISSION 02 Power for Life → MISSION 04 Zero Gravity
→ 跟著Cynthia的指示行動（破壞燃料缸及雷達站7個以上）→ MISSION 03 Guardian Angel → MISSION 05 The Prize → MISSION 06 Utopian Dreams
MISSION 04 Zero Gravity → 不跟Cynthia的話 → MISSION 07 Resistance
MISSION 06 Utopian Dreams → MISSION 07 Resistance
MISSION 07 → Sphyrna受損率低（不能於90秒以內擊倒）→ MISSION 09 Revenge
MISSION 07 → Sphyrna受損率高（於90秒以內擊倒）→ MISSION 08 Radio Silence → MISSION 09 Revenge
MISSION 09 Revenge → MISSION 10 Tunnel Vision → MISSION 11 Sole Survivor → #103 刊載之結局1
MISSION 06 → 跟Cynthia的話 → 跳槽到OUROBOROS → MISSION 12 Reality Distortion → MISSION 13 Counterrevolution → MISSION 14 Pursuit → MISSION 15 Self Awareness → 1#103 刊載之結局2

◆分岐
紅格任務：已於上期刊出
綠格任務：今期的任務解説
藍格任務：對不起！請待下回分解

Mission 1 >>> Fragile Cargo





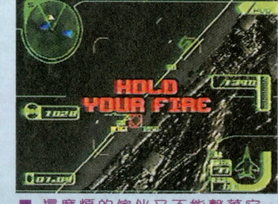
進入條件：於No Clearance版面中決定不跟玲名同飛，並且掉頭回去。

故事：經過上次的事件後，玲名便會正式離隊；之後發生麻煩事，就是一個匿名的恐怖組織，將一架載滿高殺傷力細菌武器的飛船駛進General Resource所屬的工業地帶，並且借機要脅，於是SARF便奉命出擊，攻擊該地區的高層建築物，避免飛船撞上造成嚴重傷亡。

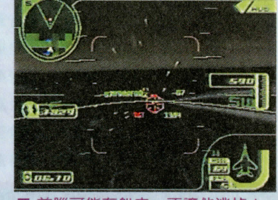
追加任務條件：無（因會自動出現）

解説：這版「絕不建議」使用R-201U，雖然版面前段會比較易玩，但後段會玩得極辛苦。無論如何，自機的速度一定飛得快過飛船的，加上攻擊目標並不會一下子出現，只會在飛船飛近時才會出現；所以攻擊技巧就是，盡量將自機減速至不會失速的速度（例：700～1200），盡量與飛在飛船的後面或正上方（通常一定會飛得快過飛船的），當前面已題示的所有目標打掉後，便需盡快加速，立刻回航到飛船後面，準備第二部份的目標出現，需要留意的是第二部份的攻擊目標是會比第一次更密更多，若不立刻回航的話，任務便很有可能會失敗。當飛船駛出海後，它便會將一隻小型高速船放進海中，這時目標亦會自動轉向小船，於是便得去追擊它，雖然目標只有一個，在追擊得亦得好好瞄準，因為載滿細菌武器的飛船就在後面。


■又要顧著飛船的飛行路線，又要顧著出現的目標位置，真麻煩！



■這麻煩的傢伙又不能擊落它，真是的！

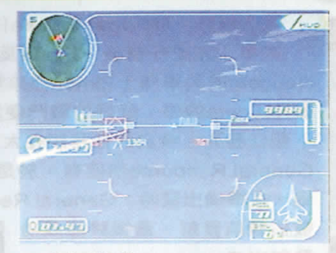

■首腦可能在船中，不讓他逃掉！

任務完成後，Erich及Fiona會來電，特別是Fiona會找主角來談，説她本身是有位姐姐的，不過後來雙親逝世後見面的機會便少了，後來突然她姐姐來電，説在Neucom中工作，希望Fiona跳槽；而Fiona亦暫時不想放棄SARF的工作，正是進退兩難之間。

© 1999 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

Mission 2 >>> Power for Life





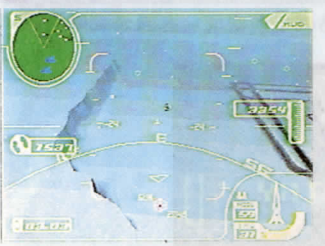



進入條件：於Scylla and Charybdis版面擊落R-101U

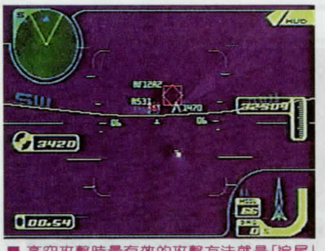
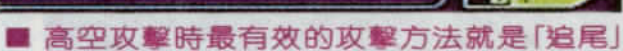
故事：先說明空中加油之技巧，先留意畫面下方的十字計，垂直的是橫向計，打橫的是水平計，當該線由綠轉成藍時，便表示位置正確，當然技巧上是要先加速接近加油機，之後再調整與加油管的位置，當位置固定正確後再與加油機的距離拉近至100以下，當一切就緒時便會自動完成空中加油程序。

自此主角便會轉入Neucom，接著在電視上便會播出UPEO代表的記者會，並宣稱轉籍至Neucom，因此General Resource與Neucom的關係將會更加惡化。Fiona便來電，談過一輪後，其姊亦是主角上司的Cynthia便會來打個招呼，其後便正式進入任務內容。

追加任務條件：在3分59秒內將2架RF-12A2擊落（敵機2架、基地4個）




解說：這版只能使用R-311，特色是可以於高高度進行攻擊，出力高但安定性極差。在首段攻擊要在30000多呎高空，在3分59秒內擊落敵機2架，由於是超高空的關係，一定要經常維持著加速狀態避免下墜，當然在這麼高速下，一定要追著敵機的尾來攻擊，玩對衝除非技術好，否則不容易擊中，若不能在4分鐘內擊落的話，任務便告失敗。將兩架敵機擊落後，便是攻擊敵基地，因此要由差不多30000呎的高空下降，一般來說會是利用垂直俯衝的方法，這並不是不好，不過要留意衝下去時的高度及速度，否則便好像本人撞落地下一次，傷了30%有多。此外本身今次任務所駕的並不是設計用來作地面攻擊的，在低速飛行時是會下降的，所以速度需經常維持於1000以上，經常要大回航攻擊；這還不算煩，就是敵人的炮台很多時是設置於山邊，一定要用正面攻擊，從另一邊很多時會打不到，就算是目標的基地也是，想有效攻擊的就是Lock-on、攻擊後立刻轉換目標攻擊，即是可以一次進攻同時攻擊多個目標；剩下的敵機很易打的，不再詳說。若想玩Guardian Angel的話，便先將所有散仔催毀後才打目標；Zero Gravity上太空的話便只是擊毀目標吧！



■ 高空攻擊時最有效的攻擊方法就是「追尾」



■ 嘩呀！很痛！


■ 打多些其他設施可玩別的故事

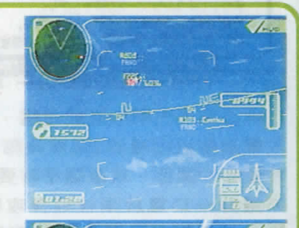

■ 一次過攻擊多個目標

Mission 3 >>> Guardian Angel

進入條件：於Power for Life任務中破壞燃料缸及雷達站7個以上

故事：完成任務後，Fiona及Cynthia便會來電問候，其後便會播放一個訪問節目，主角是位Neucom的科學博士名叫Simon，他的理論十分深奧不且詳談，還是進入下個任務。

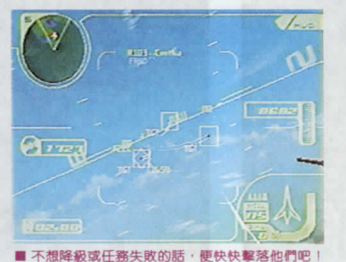
追加任務條件：不能在3分59秒內將所有目標擊落（敵機6架）

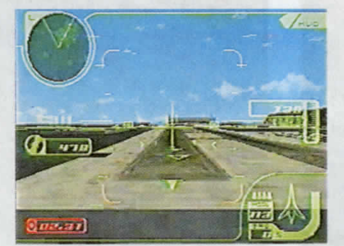


解說：這版有兩隻新機用，分別是R-102及R-211，以本版的目標來說，還是選用R-102會有利。這版可說是個完整的截擊任務，開始時先要起飛，其後立刻進入截擊程序，迎面而來的是7架敵機，無不猶疑盡快於3分59秒內將他們全數擊落，有時為了盡快擊落他們，用多些導彈也是值得的；若是過了4分鐘的話，敵援軍便會來到，當然評級方面亦會下降；另外在敵人第一次攻擊時，自軍的穿梭機是還未降落的，所以要盡快將他們擊落，以免他們去攻擊穿梭機，只要穿梭機被敵人擊落，任務便告失敗。完成任務後，便會再度進入降落程序。




■ 緊急昇空截擊

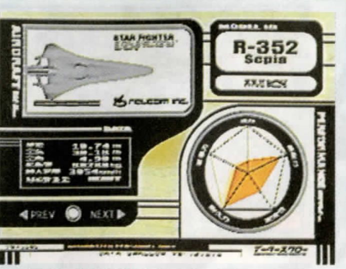

■ 不想降級或任務失敗的話，便快快擊落他們吧！

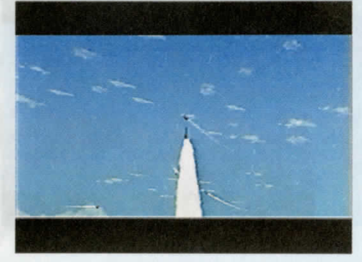

■ 降落應難不到玩者吧！

之後從新聞中得知，General Resource發表聲明說那些是民用衛星，Neucom去攻擊它們是野蠻行為；反則Neucom則說那些是間諜（軍事）衛星，沒有其他評論，於是兩公司之間的戰事亦因此事而昇級。

OFFICIAL PRODUCT

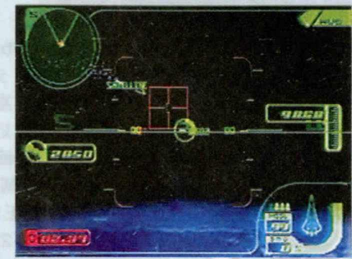
Mission 4 >>> Zero Gravity





進入條件：於Power for Life任務中破壞燃料缸及雷達站6個以下

故事：完成任務後，Fiona及Cynthia便會來電問候，其後一位Neucom的科學博士Simon亦來電，當中說主角還是不要知太多有關Neucom的事，好好的戰鬥便算，究竟他想暗示甚麼，還是進入下個任務先。今次的任務說在太空上找到數個不明的衛星，相信是General Resource所擁有，於是便需於2分59秒內將這數個衛星擊毀。在準備出發時，General Resource正在攻擊這個基地，就在未被佔領前發射，最後終能成功發射出去。



追加任務條件：無

解說：這版會是到太空(成層圈)作戰，使用機型會是R-352，由於是太空上的作戰，駕駛方法亦會有異，首先是必需一直按著加速掣，否則便有可能因速度不夠而下降至大氣層，這樣便任務失敗；另外在太空航行亦需計算重力的，不同在大氣層飛行，不能一下子便能轉向，是需要一段的重力才能改變方向，亦即是說形成「打橫掃過去」的效果，所以想快擊毀衛星最好還是用粒子導彈；加上只有2分59秒的時間，用光線炮去掃簡直是晒心機及時間(本人在剩下46秒50時完成任務)。攻擊完成後，便會有個回到大氣層的降落，其降落技巧與一般飛機的不同，不能直接衝下去，否則機頭部份會因受熱過度而受損，最壞的情況當然是熱死機師；正確的該是趁步趁步或慢慢的將機頭向上拉，形成一個40～46的仰角，經過一段時間後便能成功返回大氣層。



■ 與其用光線槍掃倒不如用粒子導彈



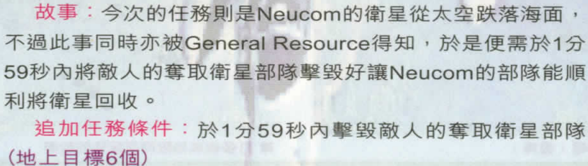
■ 最好了解一下重力航行的方法



■ 看過穿梭機降落的話也該知如何落

Mission 5 >>> The Prize

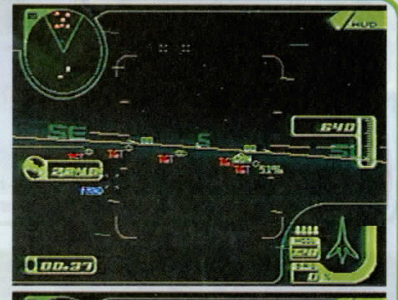


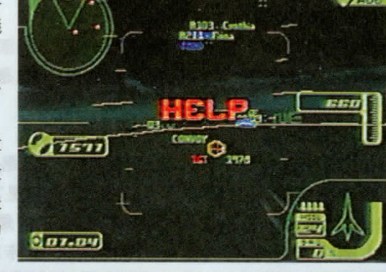


故事：今次的任務則是Neucom的衛星從太空跌落海面，不過此事同時亦被General Resource得知，於是便需於1分59秒內將敵人的奪取衛星部隊擊毀好讓Neucom的部隊能順利將衛星回收。

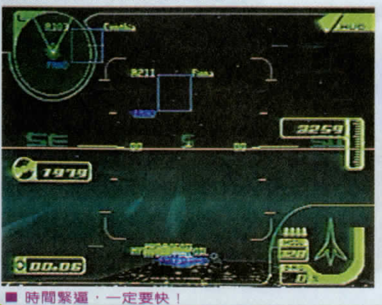
追加任務條件：於1分59秒內擊毀敵人的奪取衛星部隊(地上目標6個)

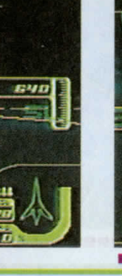
解說：本版面時間極之緊急，一開始便得加速衝向目標地點，之後便得快快進行低空地面攻擊，其中一個建議攻擊路線是先擊毀敵航母艦，接下是立刻作急速水平迴航，攻擊最接近衛星的2架敵戰艦，由於敵艦上有多個炮台及比較堅硬的關係，攻擊瞄準時要極度小心，而且確定目標後，亦最好一口氣放兩枝導彈攻擊。將最危險的3架敵艦擊毀後，便得再盡快將餘下的兩敵艦亦擊毀。將頭五敵艦擊毀後，便會再有4架敵高速船及2架戰艦出現，再次將他們快快利用低空高速地面攻擊法收拾掉吧！以免夜長夢多，天上的敵機還是留給友機們吧！

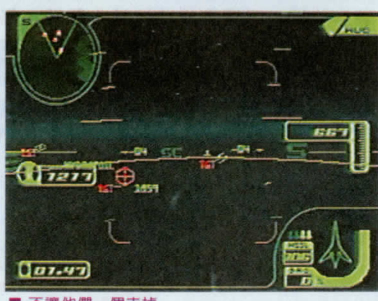




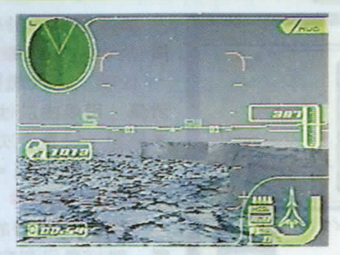
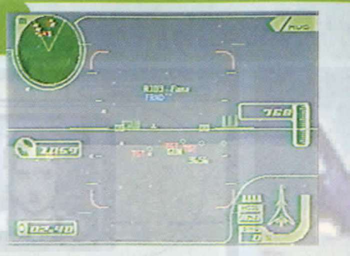



■ 時間緊逼，一定要快！



■ 小心瞄準，不容有失！


■ 不讓他們一個走掉

Mission 6 >>> Utopian Dreams

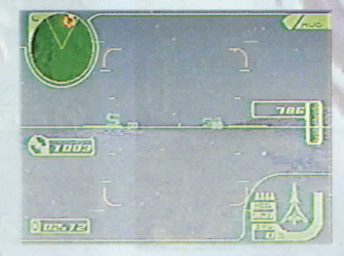

故事：完成任務後，便會看到Fiona與Cynthia吵架，事因Cynthia想成為電腦化人的實驗者，而Fiona則反對，說夢想只藏在心中便算，不過Cynthia心中所想的是想能自由的操控夢想，於是便參加這個計劃，最後二人便不和的走掉，之後又找主角訴苦。至於今次的任務則是低空避過雷達，闖進敵空軍基地攻擊。

追加任務條件：玩者飛行高度高於1300呎，被敵雷達發現。(目標無增加，敵機增加4架，評級下降)

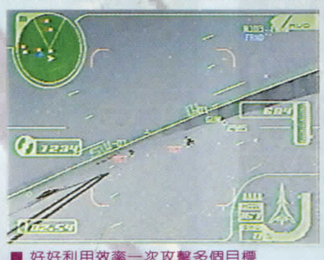
解說：這版會有新飛機R-103，任務開始後，可以立刻將高度拉高至1000左右作水平飛行，由於冰層也有一定的高度，可說是低空飛行，之後可以加速向敵基地進發。在差不多接近基地時，會發覺到地上有數個小雪丘，玩者可利用水平轉向(L2、R2)巧妙的越過，最後就是衝至敵基地。衝進後便繼續利用低空飛行作地面攻擊，相信在Power for Life版面中練習過的話，低速低空地面攻擊飛行是難不到玩者的，一口氣攻擊數個目標，再作個水平大迴環，將餘下的全數擊毀，這便大功告成。



之後便從Neucom處得知發生了軍事政變，事因Ouroboros出現，此時Cynthia說太早來了！此時主角想起她的說話，若相信或想看的話便跟來，至Fiona則想阻止，玩者會怎樣去選擇呢？若選去的話，則會出現進入Ouroboros的空中母艦的事件，玩法與空中加油一樣，不過比較難玩；不去的話則會降落Neucom的航空母艦。

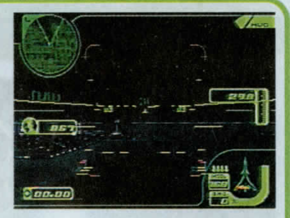



■ 低空水平飛行難不到你的




■ 好好利用效率一次攻擊多個目標

Mission 7 >>> Resistance

進入條件：於Utopian Dreams任務完成後選擇不跟隨Cynthia

故事：之後在電視新聞中出現Ouroboros的聲明及一些隊員，當然該革命組織的首腦Dision亦有亮相。在隊員當中出現了Cynthia的名字，其後Fiona來電，真的不相信她姐姐會做出這樣的事，還說一定要帶她回來。至於今次的任務，就是在與General Resource正式開戰前，要先將這個軍事政變組織擊倒，任務要點就是擊落所有由Ouroboros空中母艦出擊的敵戰機。

追加任務條件：擊墜目標6架敵機(目標增加1架)

解說：任務開始時會有起飛程序，之後便立刻進行截擊，由於敵人會是以3機1小隊式飛行，所以在遠距時是看不清的，直至飛近時3機便會分開，在對衝時若好運的話，總能擊落一兩架敵機的；將第一批目標擊落後，通常第二批敵目標機亦會同時出現，不過最令人煩厭的散仔亦會同時出現，打不打他們便隨你。將另外3架目標敵機擊落後，最終目標的Ouroboros空中母艦亦會出現；鑑於今次的故事分岐條件是90秒內將它擊至重傷，只好教授一個頗傷(極具危險性)但極有效的戰法，那就是「失速攻擊法(改)」，方法是先由下向目標衝上去，進入射程範圍時(約距離2400以下)，除一口氣連放4枝導彈攻擊外，亦同時減速，由於慣性定理，機身還會有向上的衝力，機體可以利用此段短時間再Re-load導彈，一見再有導彈的話便再度連放4導彈攻擊，若適逢距離更近時，加上機槍的攻擊更有效，雖然這方法可以一下子令空中母艦很傷，但同時玩者的機體亦最少中兩枝敵人所射出的導彈。



■ 還是玩不到分岐任務的



■ 還是玩到分岐任務的

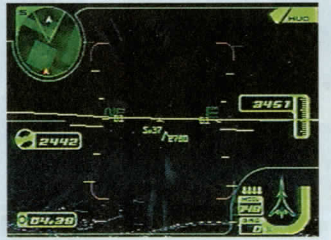


■ 一分三，不接近看不到的。

能否玩到分岐點的版面，可以從任務完成後的故事片段中看到，不過無論哪一個分岐，均是無法將空中母艦擊落的。



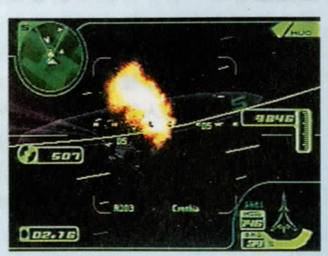
■ 現在的敵機也有兩下子的



■ 令人煩厭的散仔

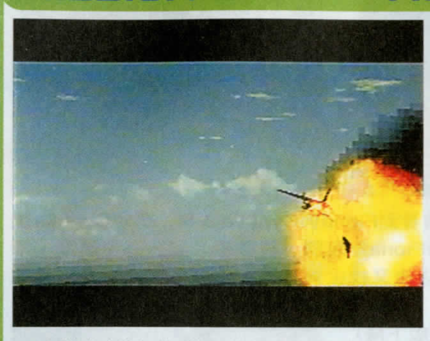


■ 失速攻擊法(改)



■ 成功了！

Mission 8 >>> Radio Silence





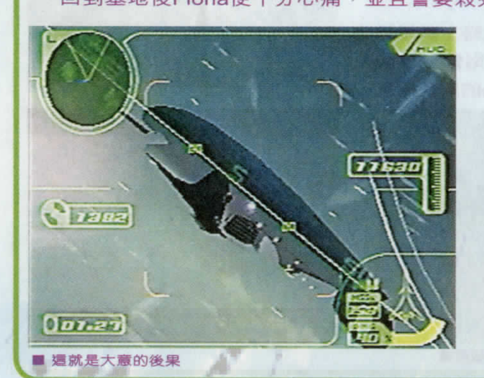
進入條件：於Resistance任務中Sphyrna受損率高(於90秒以內擊倒)

故事：上次戰鬥中將Ouroboros的空中母艦擊至重傷，可是由於他們的戰鬥力出乎想像之外，母艦仍未擊墜，於是今次的任務便是要去攻擊空中母艦及作為護衛的敵戰機。

追加任務條件：無

解説：開始時的目標只有一個，就是巨大的空中母艦，雖説是只有它，但仍不能怠慢，因為它仍有很強的攻擊力，在老遠便已能用導彈Lock-on玩者並且進行攻擊，所以對付它亦得利用「一擊脱離」戰術，Lock-on它後立刻放4杆導彈攻擊它，其後立刻轉向。當擊傷它一定程度後，它的護航機們便會來到，而作戰亦隨之改變，要全數擊落其他敵機，不過最麻煩的就是空中母艦仍在戰區內，不能攻擊它之餘它還會反擊，加上又可以撞上它，所以在與其他敵機戰鬥之餘，亦得留意空中母艦的位置。將其他敵機全數擊墜後，便是本版的戲玉，已電腦化的Cynthia便會出場，這時Fiona便呼喚她，她不但沒反應還向玩者攻擊(事實是否這樣則不知)，有無計可施之下只好Lock-on她後用4杆導彈將她擊落(她是Ace級機師，用1枚怎難到她，事實上用2枚便已很夠，只是本人玩而已)。

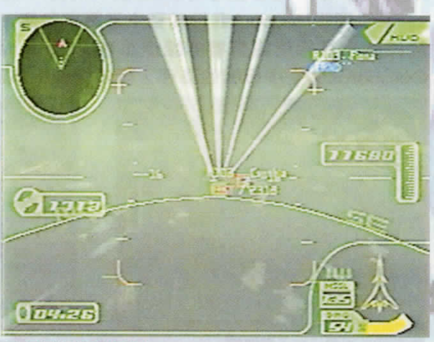
回到基地後Fiona便十分心痛，並且誓要殺死害她的Dision。



■ 這就是大意的後果

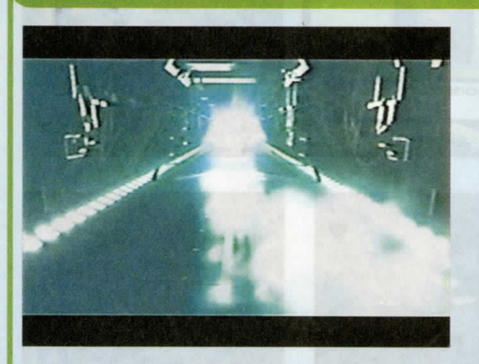


■ 百六枝導彈，倒不如攻擊時放多一枝也無妨。

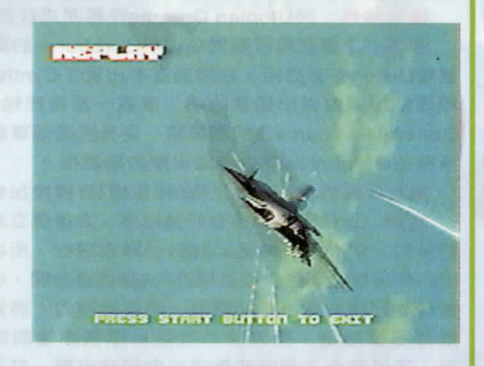


■ 這是你逼我做的！

Mission 9 >>> Revenge







進入條件：於Resistance任務中Sphyrna受損率低(不能於90秒以內擊倒)

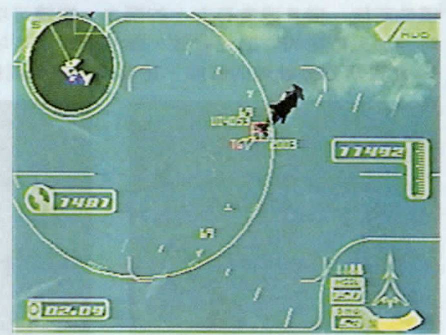
故事：其後Ouroboros的空中母艦放出了Night Raven，並且向Neucom的巨大城市Mega Float發動攻擊，結果Mega Float受到極大的破壞，亦因此今次的任務就是為免再度被襲擊，決定要將Ouroboros的空中母艦擊落。

追加任務條件：無

解説：本任務目標只有一個，就是擊落Ouroboros的空中母艦，不過當然不會只有母艦這麼容易，有十分之多的護衛機在旁，而玩者亦差不多有170發的導彈可用，喜歡連散仔也要做低的便做吧！不喜歡的話也可齋攻擊目標的母艦，對付母艦的方法説了這麼多次該不用説吧！費事別人説「老人院也不收」。反而要注意的是攻擊母艦時，它附近真的有極多護衛機，單是瞄準(轉換瞄準目標)便已十分煩，不過又不能不轉，還定在遠距離時便鎖定好最後的攻擊目標吧！



■ 從雷達上便可看到空中有多混亂



■ 終於將它擊落了

OFFICIAL PRODUCT

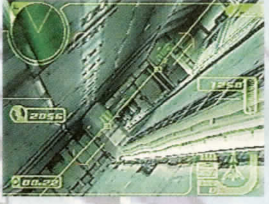
Mission 10 >>> Tunnel Vision



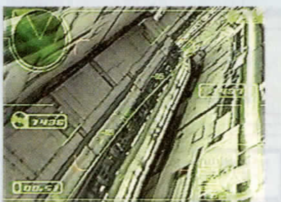
故事：不過故事尚未完結，從墜落中的Ouroboros空中母艦，有兩架不明戰機飛了出來，當中一架是Night Raven，逃進了Neucom巨大城市Mega Float的地下隧道內，於是玩者與Fiona便一同追上去。

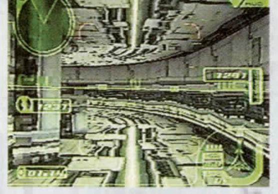
追加任務條件：無

解説：本任務沒有目標，不過單是控制便已手忙腳亂了！這當然是考玩者的機體操控能力了！在第一段路玩者必需加速，並且盡快通過可以過的通道，本人玩時的可通過路線是：→、←、←、→、←（註：←／左通道、→／右通道）



通過第一路段後，便需走右邊的通道，並且需立刻減速，因為接下來的第二路段會是幾乎直角的路段，若不減速的話便會立刻一頭撞上去，最重要的只要令自機能維持飛著路段正中央的白線作平行飛的話，基本是不會撞上任何障礙物的，該路段的彎位角方向是：

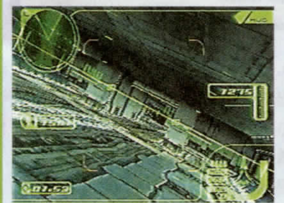


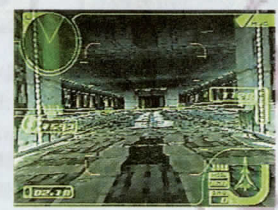


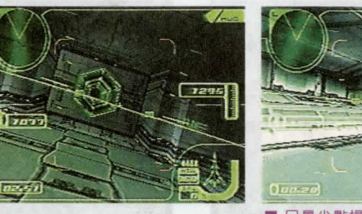
→、←、←、→、←、→、←、→（註：←／左彎角、→／右彎角）

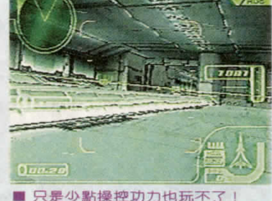
通過第二路段後，便到第三路段，基本上這與第一路段的攻略法是一樣，加速衝過去，只是通道多了一個而且通道之間距離會變得更密而已，需要更加敏捷的即時反應及身手，本人玩時的可通過路線是：

↑、↑、→、↑、→、↑（註：←／左通道、↑／中間通道、→／右通道）









■ 只是少點操控功力也玩不了！

通過第三路段後，會出現一個分岐路，選左或右也沒問題，飛入後再進入幾乎只夠一架飛機飛進的隧道後便完成此版，真是一額汗！

Mission 11 >>> Sole Survivor





故事：終於在內部找到Night Raven，不過性能十分之強，此時總部有聯絡説Night Raven是靠某種原子爐才有這樣的高性能，經Simon提議將原子爐停止運作，便能降低它的能力，不過只是暫停，所以亦只能在暫停的有利時間攻擊，於是攻擊便開始。

追加任務條件：無

解説：目標只有Night Raven一個，在作戰時會出現Hacking的字樣，此時玩者便有30秒時間去盡情攻擊Night Raven，不過機師是玲名，始終也有一手的，不妨多用數枚導彈加上機槍在距離1000以下攻擊吧！留意一次攻擊不能將它了結的，最少也需在第二次Hacking時才能將它擊落，另外雷達上的白點飛機不用理他，反正現在也不能Lock-on他的，之後又一定會被打殘的。（？）還有這版面是嚴禁使用垂直大迴環，原因是根本沒有這麼高的地方，本版面是有再度限制的，亦需留意地上的建築物。



■ 近距離連放4杆導彈攻擊

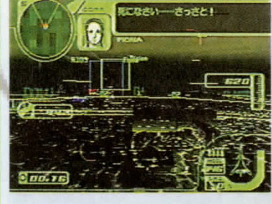


■ 擊落它的一刻

故事：將Night Raven擊落後，剩下的亦確定是Dision，於是攻擊便再度開始。

追加任務條件：無

解説：目標只有Dision一個，不過他的座機UI-4054強得恐怖，迴旋力又高、速度又快，根本沒可能追上去攻擊；不過並不表示不能擊落。方法就是利用機體性能上的速度差，一般空戰是追著敵方的尾攻擊，今次基本一樣，不過是先讓對方跟在自機的後面，在它接近時便立刻減速，基本上他是減不來的，這樣它便會一下子飛到自機的前面，就趁這一刻連放4枚導彈攻擊，通常最少也會中一枝的，只要經常維持這個戰法的話，便不用頭痛怎樣去擊落它了！







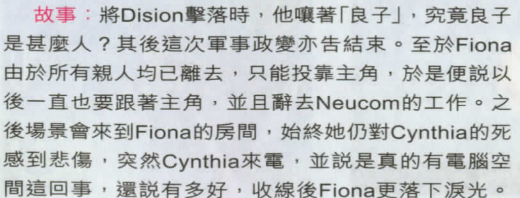
■ 可以利用它的機槍的發射軌跡來判斷它的位置



■ 有時它也會用導彈攻擊的，不得不轉向避開它。

■ 最後一擊

故事：將Dision擊落時，他嚷著「良子」，究竟良子是甚麼人？其後這次軍事政變亦告結束。至於Fiona由於所有親人均已離去，只能投靠主角，於是便説以後一直也要跟著主角，並且辭去Neucom的工作。之後場景會來到Fiona的房間，始終她仍對Cynthia的死感到悲傷，突然Cynthia來電，並説是真的有電腦空間這回事，還説有多好，收線後Fiona更落下淚光。







OFFICIAL PRODUCT

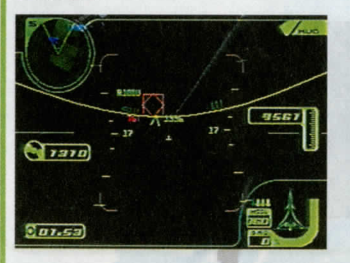
ACE COMBAT 3 electrosphere ……The END？

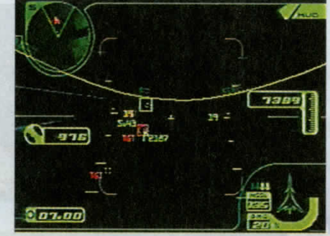
Immediately Continue

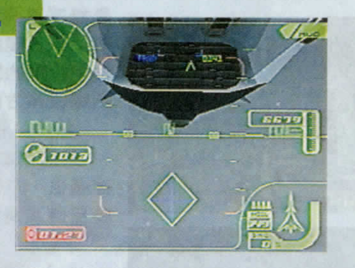
Mission 12 >>> Reality Distortion

進入條件：於Utopian Dreams任務完成後選擇跟隨Cynthia

故事：主角便跳槽到Ouroboros，其後在新聞中聽到有關Neucom空軍基地爆炸的事件，死者當中包括Fiona；此時世界的運作及戰事因Ouroboros的軍事政變而令局勢惡化，接著Cynthia對Fiona的死感到十分悲痛，其後Dision亦來電，說這些為了一個不長久的和平的愚蠢人類去死吧！



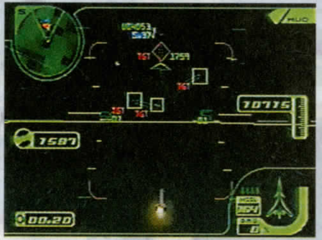






追加任務條件：無（敵機6架、基地2個）

解說：其實今次任務的目的，就是救出（虜走？）有能力駕駛Night Raven的纐纈玲名，於是便去襲擊UPEO的基地。在最初便有不少的空中及地上目標，由於空中的敵人也頗狠，還是先將上空的敵目標全數消滅消，其後手才攻擊地上目標，待自身有個保障；不過在攻擊地上目標事亦得留意，由於有些坦克（Tank／今次不是油庫）亦具發射對空導彈的能力，所以若一不留神的話便會中招；不過同時地上目標放置的位置亦比較密集的關係，可以同時攻擊多個目標。將笏一批目標全數擊毀後，Cynthia便會降落將玲名救出並再次起飛，這時第二次攻擊亦同時開始，以剛提到的新目標，還是先將地上目標兩個破壞後，便全力護衛Cynthia，將所有追著她攻擊的敵機全數擊落，由於上空有甚多敵機，雖然可以攻擊多個目標，但亦需小心瞄準，因為分分鐘後面會有敵機來襲。另外版面是下著雨的關係，能見度十分低，所以亦需經常留意著雷達及高度計的動向。

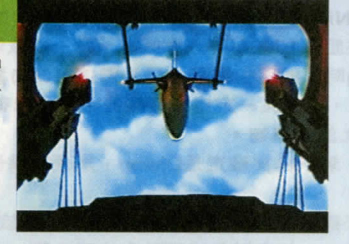

■ 情況十分混亂


■ 地面上的Tank亦不容忽視

Mission 13 >>> Counterrevolution

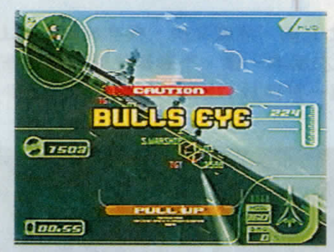
故事：將玲名救出後回到空中母艦後，原來Dision只是利用Cynthia來進行消滅世界之事，根本與人類電腦化尋找新的天地的事無關，由於立場及思想的不同，最後，加上已再沒有能回去的地方，妹妹又已死，又背叛了Neucom，只好與主角一同脫離Ouroboros並倒戈相向。

追加任務條件：無（敵機2架）

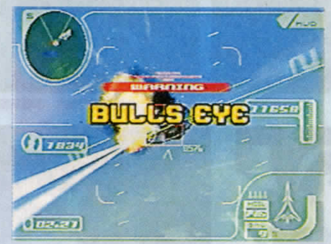












解說：第一階段是攻擊General Resource的艦隊，需注意的只有低空地面攻擊及瞄準方面，不過在故事上則不明要攻擊艦隊。將所有目標擊毀後，便可休息一會，原因是會播出Night Raven的攻擊片段，看到其破壞力後，Cynthia與主角便為了要終止這場軍事政變而將目標改至空中母艦，要留意的是空中散仔敵機太多，若攻擊艦隊時沒有將其他散仔幹掉的話，上空不計目標外便已有14架敵機，情況會更為混亂；將空中母艦擊落後，Dision便會乘UI-4054逃出來。本人的情況是剛考Dision就在本機後面，會有一段時間是故事對白，雙方不能攻擊，於是就趁此段空檔自機作垂直大迴環，繞至他的後面，當出現「Update Target」之樣時，便立刻Lock-on他，並且追上去用4枚導彈＋機槍攻擊，結果他在不夠6秒內便被本人擊落；至於其他情況，則可參考Mission 11的有關攻擊法。




■ 6秒內將他擊落，真夠快手！

OFFICIAL PRODUCT

Mission 14 >>> Pursuit

故事：玲名駕著Night Raven逃進了地下，於是Cynthia與主角便追上去。

追加任務條件：無

解說：目標唯只得一個，就是Night Raven，由於它速度迴旋力均十分高，用一般的方法是不能攻擊到它，至於今次的任務在故事上亦是不能擊落它，只能傷它至一定的程度，對付方法就是多利用減速轉向，以圖取得一個迴旋航道，當然亦需要面向Night Raven，當它進入射程範圍的話，便一口氣放4枚導彈攻擊，若好運的話便可以一口氣連中4枚，立刻過版；記著在這版面是嚴禁使用垂直大迴旋，在減速迴航時亦小心不要令機體失速。







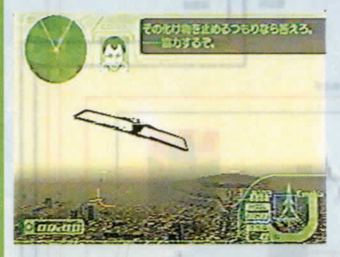


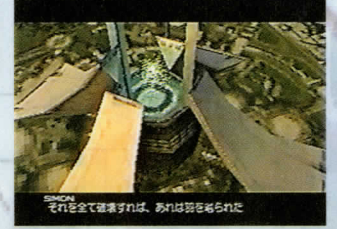
■ 好！連中四枚

Mission 15 >>> Self Awareness

故事：將Night Raven擊至一定程度的傷後，見形勢不妙便逃到Neucom及General Resource的根據地Port Edwards，在該處有Night Raven的主要動力來原——原子爐，原以為這會是反擊的好時機，但這亦是它的終焉。

追加任務條件：任務開始30秒後(原子爐10個)

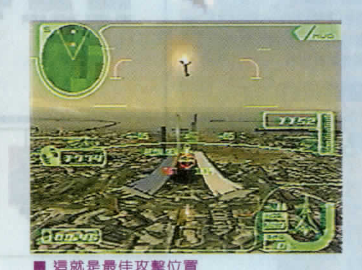




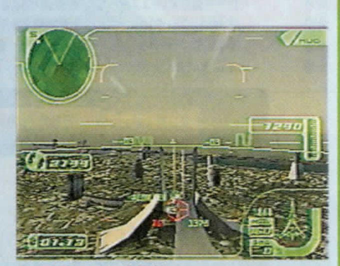
解說：任務開始時，Night Raven的能力仍是超乎想像，根本追也追不上，更別論是攻擊了。在開始30秒後，Neucom的科學博士Simon，通過無線電告知Night Raven的弱點，就是將街上的原子爐破壞後，它的機能便會下降，便可借機擊落它，因此目標亦立刻改為街上的10個原子爐；攻擊這些原子爐亦需有技巧，由於原子爐的其中四個角位是有防護牆保護，所以只能於另外四個角位攻擊，有關攻擊位置可參巧刊出圖片。將10個原子爐擊毀後，Night Raven的性能便會大幅下降，差不多是一架正常的飛機般，於是便一口氣乘勝追擊，最後終於將它擊落。





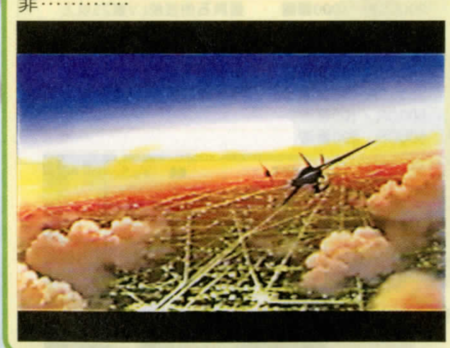


■ 這就是最佳攻擊位置



■ 這是個不好的示範

故事：將Night Raven擊落後，Ouroboros的軍事政變亦隨之而完結，General Resource、Neucom、UPEO三方亦正式簽定停火協議，亦因為三公司做中曾經有人加入今次政變的關係，於是進行內部大清掃；另一面，Cynthia亦多謝主角一直以來的照顧，還說今後到何處要跟著主角(怎麼每次也是一樣的？)；至於回到總部時，Simon一邊聽著有關新聞報道，一邊陰陰笑的按著電腦，究竟是怎麼一回事呢？莫非…………







ACE COMBAT 3 electrosphere ……The END？
再度 to be continued

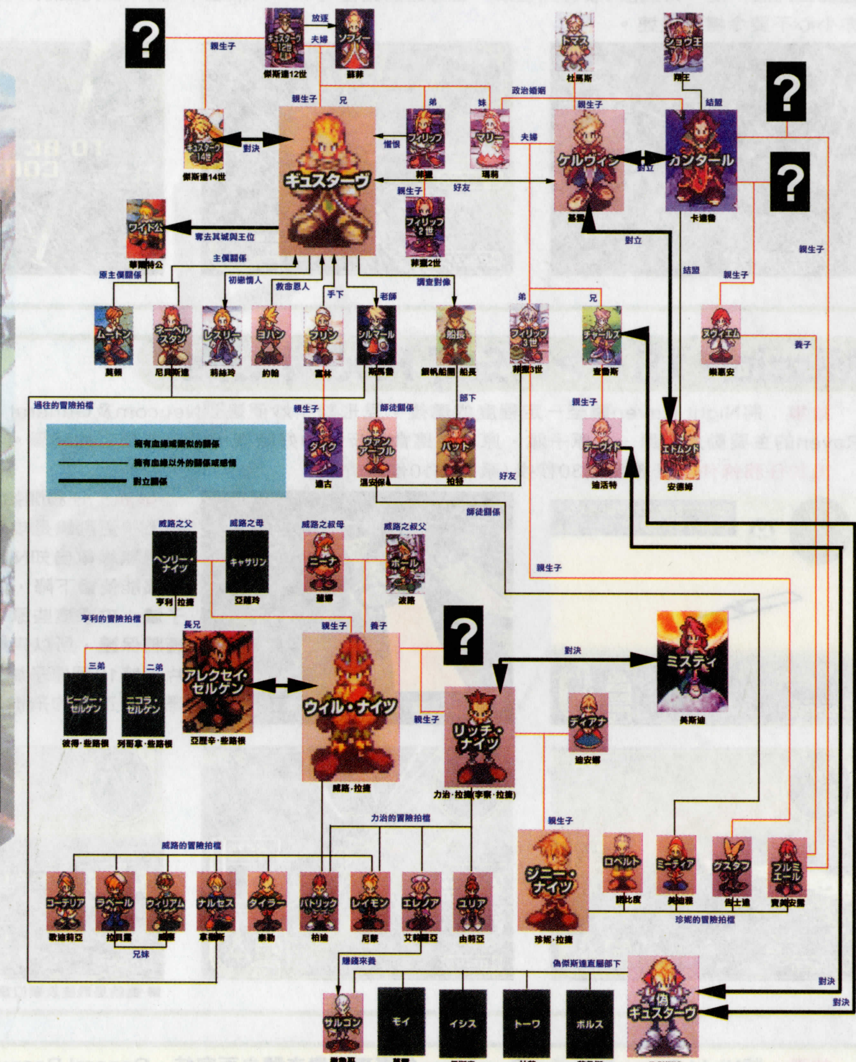
TEXT：時之見證人J.J



攻略補完篇

PS
製造商：SQUARE
售價：6800日圓　發售日期：發售中
記憶：1~15 BLOCKS 容量：CD-ROM
RPG／MEM／對應振動手掣／對應PocketStation

SaGa Frontier II全人物關係一覽表



全ROLL效果及擁有者一覽表

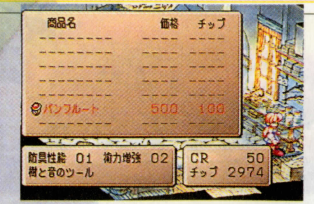
ROLL名稱	擁有者	效果
自由行動	遊戲開始時已有	能提高技之領會率、但同時會降低連攜成功率
攻擊重視	威廉(ウィリアム)	能提高體術及武器之攻擊力
突擊	美迪雅(ミーティア)	能提高體術及武器之攻擊力、但會降低盾防禦發動率及回避率
軍神	約翰(ヨハン)	能提高任何攻擊方法的攻擊力，但會停止回復WP及JP
鐵壁	柏迪(パトリック)	能提高防禦力
回避重視	溫安保(ヴァンアブール)	能提高回避率及回避技的發動率
術強化	拿撒斯(ナルセス)	能提高術攻擊力
術專心	告士達(グスタフ)	能提高術攻擊力，但會降低防禦力
回復	蓮娜(ニーナ)	能提高回復術的效果
風水	？？？	能提高回復術的效果，同時能增加JP的自然回復效果
狙擊	拉貝露(ラベール)	能提高使用弓箭時的攻擊力
遊擊	力治・拉捷(リッチ・ナイツ)	能較難受到敵人的截擊
要擊	迪安娜(ディアナ)	能提高截擊／反應射擊的成功率及威力
鐵砲玉	傑斯達(ギュスターヴ)	能提高行動速度
切り込み	艾莉羅亞(エレノア)	能提高對下一個行動的連攜成功率
早期警戒	由莉亞(ユリア)	能降低遇上敵人時受到先制攻擊的機會率
スカウト	威路・拉捷(ウィル・ナイツ)	能降低前衛中遇上敵人時隊型混亂的機會率
オトリ	撒魯哥(サルゴン)	能令攻擊集中在自己身上。愈聰明的敵人愈容易中計
陽動	珍妮・拉捷(ジニー・ナイツ)	能降低敵人的連攜發動率
搞亂	寶美安露(プルミエール)	能降低敵人的術威力
支援	基雲(ケルヴィン)	能提高自己以外所有同伴的攻擊力及回復力
防衛	尼蒙(レイモン)	能提高自己以外所有同伴的防禦力
指令塔	？？？	能提高自己以外所有同伴的攻擊力、回避率及回復力
統率	壯年期傑斯達(ギュスターヴ)	能提高所有同伴的行動速度
外交	古莉達(グレタ)	能增加停戰交涉或讓敵人放過我方(見逃して)的成功率
威嚇	泰勒(タイラー)	能增加離開(去る)、驅趕(追い払う)及放過(見逃す)的成功率
先導	諾比度(ロベルト)	能增加逃走、敗走的成功率



訂製工具的出現條件

道具名稱	種類	屬性	能力值	耐久值	JP增加量	每回合JP回復量	值格	出現條件
カールテン	劍	石	攻+42	40	+5	±0	2000CR／1000籌碼	劍與石的技能LV達25以上
ホークウインド	斧	獸	攻+48	40	+5	±0	1500CR／1000籌碼	斧與獸的技能LV達25以上
リムストック	杖	水	攻+40	40	+10	±0	1000CR／1000籌碼	杖與水的技能LV達25以上
バブラシュカ	槍	樹	攻+43	40	+5	±0	1500CR／1000籌碼	槍與樹的技能LV達25以上
舞姬	弓	獸	攻+47	33	+5	±0	2000CR／1000籌碼	弓與獸的技能LV達25以上
パンフルート	飾物	樹與音	防+1、術+2	10	+10	+1	500CR／100籌碼	
ソウルクリスタル	飾物	—	防+1、術+1、一人完全回復	1	+10	+1	500CR／200籌碼	

攻略輔助資料篇



◆每次戰鬥結束後，每位同伴都會回復其最大HP的25%。

◆在「化石洞窟」中的道具會隨機地成為骷髏骨，但其實只要故意令畫面變更讓敵人復活，是有可能在下一次變成道具的。

◆遊戲中對技的設定是「當自己弱小時與強大的敵人戰鬥，會較易領悟出較強的技」，即使等級不足，亦有可能在初期的單人戰鬥中嘗試學習一些要三至四個指令相連的技。

◆JP及WP基本上是愈多愈好的，然而WP主要只會視乎最大值來決定威力、其剩餘WP值則不會對殺傷力有太大影響，相反JP最大值提高後增加的威力只屬一般，反而是JP剩餘值降低時，攻擊力會比充足時大幅上昇。

◆當「暗殺者約翰」這段故事結束後若到鎮上的話，會以約翰、傑斯達及溫安保這隊伍來行動。

◆一般來說，威路的妻子會是歌迪莉亞，但若然在「潛入！亞歷辛黨」的劇情中派歌迪莉亞潛入，她便會因而死去，改以拉貝露成為威路的妻子。

© 1999 SQUARE All rights reserved.

OFFICIAL PRODUCT

全連攜技一覽表

以體術開始的連攜技

四連携(23)

正なでくし強撃	正拳+なで斬り+くし刺し+大強撃
裏抜け影二段	裏拳+払い抜け+影矢+かすみ二段
裏なでくし強撃	裏拳+なで斬り+くし刺し+大強撃
裏極楽焼なで	裏拳+極楽連衝+焼殺+なで斬り
胴なでくし強撃	胴抜き+なで斬り+くし刺し+大強撃
熊なでくし強撃	熊掌打+なで斬り+くし刺し+大強撃
熊水晶の逆風の連衝	熊掌打+水晶のピラミッド+逆風の太刀+極楽連衝
ボコなでくし強撃	ボコボコ+なで斬り+くし刺し+大強撃
鬼なでくし強撃	鬼走り+なで斬り+くし刺し+大強撃
爆砕なでくし強撃	爆砕鉄拳+なで斬り+くし刺し+大強撃
ハートなでくし強撃	ハートブレイク+なで斬り+くし刺し+大強撃
アームなでくし強撃	アームハンマー+なで斬り+くし刺し+大強撃
キックなでくし強撃	キックラッシュ+なで斬り+くし刺し+大強撃
コークなでくし強撃	コークスクリュー+なで斬り+くし刺し+大強撃
蹴なでくし強撃	蹴上がり+なで斬り+くし刺し+大強撃
三なでくし強撃	三角蹴り+なで斬り+くし刺し+大強撃
三龍尾痛本	三角蹴り+龍尾返し+痛打+針千本
あびせなでくし強撃	あびせ倒し+なで斬り+くし刺し+大強撃
キッチンなでくし強撃	キッチンシンク+なで斬り+くし刺し+大強撃
ローリングなでくし強撃	ローリングサンダー+なで斬り+くし刺し+大強撃
呼びどら影尾返し	呼び戻し+どら鳴らし+影矢+龍尾返し
滝なでくし強撃	滝登り+なで斬り+くし刺し+大強撃
カムイなでくし強撃	カムイ+なで斬り+くし刺し+大強撃

三連携(16)

正回しワインダー	正拳+回し打ち+サイドワインダー
正ニードルストック	正拳+ニードルショット+ウッドストック
裏どらワインダー	裏拳+どら鳴らし+サイドワインダー
胴返し切り	胴抜き+切り返し+かかと切り
ボコ焼ナーガ	ボコボコ+焼殺+フレイムナーガ
ボコ焼召雷	ボコボコ+焼殺+召雷
鬼十字突き	鬼走り+十字斬り+二段突き
アームなでくし	アームハンマー+なで斬り+くし刺し
コークスカなで	コークスクリュー+スカッシュ+なで斬り
三龍尾痛打	三角蹴り+龍尾返し+痛打
あびせ抜け突き	あびせ倒し+払い抜け+二段突き
ローリング抜け射ち	ローリングサンダー+払い抜け+狙い射ち
ローリングなでくし	ローリングサンダー+なで斬り+くし刺し
ローリングナーガ殺	ローリングサンダー+フレイムナーガ+焼殺
呼び回しワインダー	呼び戻し+回し打ち+サイドワインダー
呼びどら矢	呼び戻し+どら鳴らし+影矢

二連携(44)

正返し	正拳+切り返し
正なで	正拳+なで斬り
正ショット	正拳+ニードルショット
裏正拳	裏拳+正拳
裏抜き	裏拳+胴抜き
裏十字	裏拳+十字斬り
裏なで	裏拳+なで斬り
裏斬り	裏拳+みじん斬り
裏連衝	裏拳+極楽連衝
胴返し	胴抜き+切り返し
胴十字	胴抜け+十字斬り
胴スマッシュ	胴抜き+スマッシュ
胴二段	胴抜き+かすみ二段
熊なで	熊掌打+なで斬り
熊ハンマー	熊掌打+ウォーターハンマー
ボコ裏拳	ボコボコ+裏拳
ボコランデヴー	ボコボコ+スカイランデヴー
ボコ腕	ボコボコ+光の腕
ボコ獣閃衝	ボコボコ+活殺獣閃衝
ボコ殺	ボコボコ+焼殺
ボコ召雷	ボコボコ+召雷
ボコ天雷	ボコボコ+天雷
鬼十字	鬼走り+十字斬り
鬼抜け	鬼走り+払い抜け
鬼なで	鬼走り+なで斬り
鬼突き	鬼走り+二段突き
ハートなで	ハートブレイク+なで斬り
ハートブレイク	ハートブレイク+クロスブレイク
アームチャージ	アームハンマー+チャージ
コーク連衝	コークスクリュー+極楽連衝
蹴抜け	蹴上がり+払い抜け
蹴なで	蹴上がり+なで斬り
蹴鳴らし	蹴上がり+どら鳴らし
蹴痛打	蹴上がり+痛打
あびせ二段	あびせ倒し+かすみ二段
あびせ召雷	あびせ倒し+召雷
キッチンなで	キッチンシンク+なで斬り
キッチンミング	キッチンシンク+エイミング
キッチン召雷	キッチンシンク+召雷
ローリング二段	ローリングサンダー+かすみ二段
ローリングドライヴ	ローリングサンダー+スカイドライヴ
滝ドライヴ	滝登り+スカイドライヴ
滝突き	滝登り+二段突き
カムイなで	カムイ+なで斬り

以劍術開始的連攜技

四連携(21)

返し払い焼正拳	切り返し+払い突き+焼殺+正拳
スマくしボコ割り	スマッシュ+くし刺し+ボコボコ+かぶと割り
ファイナルくしボコショット	ファイナルレター+くし刺し+ボコボコ+ニードルショット
ファイナル瞬速のなでヨー	ファイナルレター+瞬速の矢+なで斬り+ヨーヨー
なでなでなでなで	なで斬り+なで斬り+なで斬り+なで斬り
なでエイなで連射	なで斬り+エイミング+なで斬り+連射
ブル夜叉大鬼走り	ブルクラッシュ+夜叉横断+大強撃+鬼走り
ブル削岩影ミング	ブルクラッシュ+削岩撃+影矢+エイミング
ブル削岩影ッシュ	ブルクラッシュ+削岩撃+影矢+スカッシュ
無極楽針千腕	無拍子+極楽連衝+針千本+光の腕
無極楽針千ナーガ	無拍子+極楽連衝+針千本+フレイムナーガ
無削岩影ッシュ	無拍子+削岩撃+影矢+スカッシュ
ベア逆風の蓮華なで	ベアクラッシュ+逆風の太刀+蓮華衝+なで斬り
ベア痛高速天雷	ベアクラッシュ+痛打+高速ナブラ+天雷
マルチなで逆風のなで	マルチウェイ+なで斬り+逆風の太刀+なで斬り
疾風高速焼ウェイ	疾風剣+高速ナブラ+焼殺+マルチウェイ
疾風活殺ベア連射	疾風剣+活殺獣閃衝+ベアクラッシュ+連射
疾風活殺マルチ連射	疾風剣+活殺獣閃衝+マルチウェイ+連射
疾風活殺マルチナブラ	疾風剣+活殺獣閃衝+マルチウェイ+高速ナブラ
疾風活殺マルチ召雷	疾風剣+活殺獣閃衝+マルチウェイ+召雷
疾風焼天雷三段	疾風剣+焼殺+天雷+無双三段

三連携(38)

返し払い返し	斬り返し+払い突き+斬り返し
十字ボコ掌打	十字斬り+ボコボコ+熊掌打
十字二段十字	十字斬り+二段突き+十字斬り
追突イド・削岩撃	追突剣+イド・ブレイク+削岩撃
追突焼伏せ	追突剣+焼殺+草伏せ
かすみ大木時間差	かすみ二段+大木断+一人時間差
かすみスカルボコボコ	かすみ二段+スカルクラッシュ+ボコボコ
ファイナルスカルワインダー	ファイナルレター+スカルクラッシュ+サイドワインダー
ファイナルくしボコボコ	ファイナルレター+くし刺し+ボコボコ
ファイナル高波矢	ファイナルレター+高波返し+影矢
なでなでなで	なで斬り+なで斬り+なで斬り
なでなで本	なで斬り+なで斬り+針千本
なで夜叉天雷	なで斬り+夜叉横断+天雷
なでくし強撃	なで斬り+くし刺し+大強撃
なでエイなで	なで斬り+エイミング+なで斬り
なで極楽なで	なで斬り+極楽連衝+なで斬り
なでイド・強撃	なで斬り+イド・ブレイク+大強撃
なで焼十字	なで斬り+焼殺+十字斬り
天地大鳴らし	天地二段+大強撃+どら鳴らし
逆風の骨射ち	逆風の太刀+骨砕き+狙い射ち
逆風の削岩ッシュ	逆風の太刀+削岩撃+スカッシュ
ブル夜叉強撃	ブルクラッシュ+夜叉横断+大強撃
ブルどら腕	ブルクラッシュ+どら鳴らし+光の腕
残像イド・くし	残像剣+イド・ブレイク+くし刺し
無極楽本	無拍子+極楽連衝+針千本
無ナーガ鬼走り	無拍子+フレイムナーガ+鬼走り
剣風逆風の突き	剣風閃+逆風の太刀+二段突き
剣風高波本	剣風閃+高波返し+針千本
ベア逆風の蓮華衝	ベアクラッシュ+逆風の太刀+蓮華衝
ベアどら腕	ベアクラッシュ+どら鳴らし+光の腕
マルチハート瞬速の矢	マルチウェイ+ハートビート+瞬速の矢
疾風どらラッシュ	疾風剣+どら鳴らし+キックラッシュ
疾風活殺ウェイ	疾風剣+活殺獣閃衝+マルチウェイ
疾風焼太刀	疾風剣+焼殺+逆風の太刀
疾風焼天雷	疾風剣+焼殺+天雷
疾風天雷ウェイ	疾風剣+天雷+マルチウェイ
雷雲痛スクリュー	雷雲剣+痛打+コークスクリュー
雷雲活殺ピラミッド	雷雲剣+活殺獣閃衝+水晶のピラミッド

二連携(105)

返し正拳	切り返し+正拳
返し突き	切り返し+払い突き
返し腕	切り返し+光の腕
十字砕き	十字斬り+骨砕き
十字突き	十字斬り+二段突き
十字伏せ	十字斬り+草伏せ
追突鬼走り	追突剣+鬼走り
追突返し	追突剣+切り返し
追突抜け	追突剣+払い抜け
追突ブレイク	追突剣+イド・ブレイク
追突殺	追突剣+焼殺
抜けミング	払い抜け+エイミング
スマボコボコ	スマッシュ+ボコボコ
スマ剣	スマッシュ+追突剣
スマ強撃	スマッシュ+大強撃
スマ鳴らし	スマッシュ+どら鳴らし
スマチャージ	スマッシュ+チャージ
スマ返し	スマッシュ+高波返し
スマナブラ	スマッシュ+高速ナブラ
スマ本	スマッシュ+針千本
スマナーガ	スマッシュ+フレイムナーガ
かすみ伏せ	かすみ二段+草伏せ
かすみくし	かすみ二段+くし刺し
かすみナーガ	かすみ二段+フレイムナーガ
ファイナルターン	ファイナルレター+アクセルターン
ファイナル痛打	ファイナルレター+痛打
ファイナルチャージ	ファイナルレター+チャージ
ファイナルくし	ファイナルレター+くし刺し
ファイナル腕	ファイナルレター+光の腕
ファイナル召雷	ファイナルレター+召雷
なで十字	なで斬り+十字斬り
なで二段	なで斬り+かすみ二段
なでなで	なで斬り+なで斬り
なでくし	なで斬り+くし刺し
なで削り	なで斬り+脳削り
なで殺	なで斬り+焼殺
クロス時間差	クロスブレイク+一人時間差
クロスヨー	クロスブレイク+ヨーヨー
クロス連衝	クロスブレイク+極楽連衝
クロス連射	クロスブレイク+連射
龍尾時間差	龍尾返し+一人時間差
龍尾ミング	龍尾返し+エイミング
龍尾腕	龍尾返し+光の腕
龍尾連衝	龍尾返し+極楽連衝
天地ホーク	天地二段+トマホーク
天地鳴らし	天地二段+どら鳴らし
天地突き	天地二段+二段突き
天地ミング	天地二段+エイミング
逆風の突き	逆風の太刀+二段突き
逆風の連衝	逆風の太刀+極楽連衝
逆風のナーガ	逆風の太刀+フレイムナーガ
ブル尾返し	ブルクラッシュ+龍尾返し
ブルクラッシュ	ブルクラッシュ+スカルクラッシュ
ブルナブラ	ブルクラッシュ+高速ナブラ
ブル痛打	ブルクラッシュ+痛打
ブルくし	ブルクラッシュ+くし刺し
ブル返し	ブルクラッシュ+高波返し
残像ボコボコ	残像剣+ボコボコ
残像割り	残像剣+かぶと割り
残像強撃	残像剣+大強撃
残像ナブラ	残像剣+高速ナブラ
残像削り	残像剣+脳削り
残像ミング	残像剣+エイミング
残像連衝	残像剣+極楽連衝
残像連射	残像剣+連射
残像ストック	残像剣+ウッドストック
残像天雷	残像剣+天雷
残像殺	残像剣+焼殺
無二段	無拍子+天地二段
無クラッシュ	無拍子+ブルクラッシュ
無クラッシュ	無拍子+ベアクラッシュ
無突き	無拍子+二段突き
剣風ビート	剣風閃+ハートビート
剣風鳴らし	剣風閃+どら鳴らし
剣風横断	剣風閃+夜叉横断
剣風返し	剣風閃+高波返し
剣風ミング	剣風閃+エイミング
剣風連射	剣風閃+連射
ベア正拳	ベアクラッシュ+正拳
ベアラッシュ	ベアクラッシュ+キックラッシュ
ベア太刀	ベアクラッシュ+逆風の太刀
ベア強撃	ベアクラッシュ+大強撃
ベアナブラ	ベアクラッシュ+高速ナブラ
ベア痛打	ベアクラッシュ+痛打
ベアッシュ	ベアクラッシュ+スカッシュ
ベア連衝	ベアクラッシュ+極楽連衝
マルチ太刀	マルチウェイ+逆風の太刀
マルチナブラ	マルチウェイ+高速ナブラ
マルチ連射	マルチウェイ+連射
烈風抜き	烈風剣+胴抜き
烈風ナブラ	烈風剣+高速ナブラ
烈風直撃	烈風剣+脳天直撃
烈風削り	烈風剣+脳削り
烈風連衝	烈風剣+極楽連衝
疾風掌打	疾風剣+熊掌打
疾風登り	疾風剣+滝登り
疾風ウェイ	疾風剣+マルチウェイ
疾風ナブラ	疾風剣+高速ナブラ
疾風獣閃衝	疾風剣+活殺獣閃衝
疾風矢	疾風剣+影矢
疾風殺	疾風剣+焼殺
疾風天雷	疾風剣+天雷
雷雲ボコボコ	雷雲剣+ボコボコ
雷雲獣閃衝	雷雲剣+活殺獣閃衝
雷雲蓮華衝	雷雲剣+蓮華衝

OFFICIAL PRODUCT

以斧技開始的連攜技

四連携（12）

トマ正返し突き	トマホーク＋正拳＋切り返し＋払い突き
かかと裏十字突き	かかと切り＋裏拳＋十字斬り＋二段突き
かかと胴返し突き	かかと切り＋胴抜き＋切り返し＋払い突き
ハイパー回しスマ突き	ハイパーハンマー＋回し打ち＋スマッシュ＋二段突き
大木ハート草なで	大木断＋ハートビート＋草伏せ＋なで斬り
時間差光の連なで	一人時間差＋光の腕＋連射＋なで斬り
スカル高波骨召雷	スカルクラッシュ＋高波返し＋骨砕き＋召雷
スカルスカ召雷ナーガナーガ	スカルクラッシュ＋スカッシュ＋召雷＋フレイムナーガ
高速焼イド・二段	高速ナブラ＋焼殺＋イド・ブレイク＋天地二段
高速焼イド・削岩撃	高速ナブラ＋焼殺＋イド・ブレイク＋削岩撃
マキ割りなでナーガ削岩撃	マキ割りトルネード＋なで斬り＋フレイムナーガ＋削岩撃
火炎正骨連射	火炎車＋正拳＋骨砕き＋連射

三連携（23）

かかとボコ焼	かかと切り＋ボコボコ＋焼殺
かかと鬼抜け	かかと切り＋鬼走り＋払い抜け
大木蹴二段	大木断＋蹴上がり＋かすみ二段
時間差蹴抜け	一人時間差＋蹴上がり＋払い抜け
時間差あびせ返し	一人時間差＋あびせ倒し＋切り返し
時間差抜け鳴らし	一人時間差＋払い抜け＋どら鳴らし
時間差海老くし	一人時間差＋海老殺し＋くし刺し
時間差天地ミング	一人時間差＋天地二段＋エイミング
時間差ニードルウェイ	一人時間差＋ニードルショット＋マルチウェイ
スカル狙い抜け	スカルクラッシュ＋狙い射ち＋払い抜け
アクセル骨正拳	アクセルターン＋骨砕き＋正拳
アクセル狙い直撃	アクセルターン＋狙い射ち＋脳天直撃
夜叉胴十字	夜叉横断＋胴抜き＋十字斬り
夜叉あびせ二段	夜叉横断＋あびせ倒し＋かすみ二段
大なで削岩撃	大強撃＋なで斬り＋削岩撃
高速滝連衝	高速ナブラ＋滝登り＋極楽連衝
高速ウッドショット	高速ナブラ＋ウッドストック＋ニードルショット
高速焼ブレイク	高速ナブラ＋焼殺＋イド・ブレイク
マキ割りなで鳴らし	マキ割りトルネード＋なで斬り＋どら鳴らし
マキ割りなで痛打	マキ割りトルネード＋なで斬り＋痛打
マキ割り痛クラッシュ	マキ割りトルネード＋痛打＋ベアクラッシュ
火炎天地斬り	火炎車＋天地二段＋みじん斬り
火炎サイド正拳	火炎車＋サイドワインダー＋正拳

二連携（45）

トマ正拳	トマホーク＋正拳
トマ砕き	トマホーク＋骨砕き
かかと十字	かかと切り＋十字斬り
かかと二段	かかと切り＋かすみ二段
かかと打ち	かかと切り＋回し打ち
かかと突き	かかと切り＋二段突き
ハイパー打ち	ハイパーハンマー＋回し打ち
ハイパーショット	ハイパーハンマー＋ニードルショット
大木裏拳	大木断＋裏拳
大木抜け	大木断＋払い抜け
大木太刀	大木断＋逆風の太刀
大木殺し	大木断＋海老殺し
大木ショット	大木断＋ニードルショット
大木召雷	大木断＋召雷
時間差上がり	一人時間差＋蹴上がり
時間差登り	一人時間差＋滝登り
時間差なで	一人時間差＋なで斬り
時間差クラッシュ	一人時間差＋スカルクラッシュ
時間差鳴らし	一人時間差＋どら鳴らし
時間差ミング	一人時間差＋エイミング
スカル砕き	スカルクラッシュ＋骨砕き
スカルッシュ	スカルクラッシュ＋スカッシュ
アクセル砕き	アクセルターン＋骨砕き
夜叉ラッシュ	夜叉横断＋キックラッシュ
夜叉なで	夜叉横断＋なで斬り
夜叉強撃	夜叉横断＋大強撃
夜叉鳴らし	夜叉横断＋どら鳴らし
夜叉ブレイク	夜叉横断＋イド・ブレイク
夜叉ハンマー	夜叉横断＋ウォーターハンマー
夜叉殺	夜叉横断＋焼殺
スカイ鳴らし	スカイドライヴ＋どら鳴らし
大太刀	大強撃＋逆風の太刀
大痛打	大強撃＋痛打
ヨー削岩撃	ヨーヨー＋削岩撃
車尾返し	車輪撃＋龍尾返し
車痛打	車輪撃＋痛打
高速鉄拳	高速ナブラ＋爆裂鉄拳
高速なで	高速ナブラ＋なで斬り
高速砕き	高速ナブラ＋骨砕き
高速召雷	高速ナブラ＋召雷
マキ割りなで	マキ割りトルネード＋なで斬り
マキ割り痛打	マキ割りトルネード＋痛打
火炎鳴らし	火炎車＋どら鳴らし
火炎ブレイク	火炎車＋イド・ブレイク
火炎殺	火炎車＋焼殺

以杖技開始的連攜技

四連携（27）

回しなでくし強撃	回し打ち＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
ハートなでくし強撃	ハートビート＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
ハートイド・二段十字	ハートビート＋イド・ブレイク＋二段突き＋十字斬り
海老なでくし強撃	海老殺し＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
骨なでくし強撃	骨砕き＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
骨影草抜け	骨砕き＋影矢＋草伏せ＋払い抜け
脳天なでくし強撃	脳天直撃＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
脳天針千くしスマッシュ	脳天直撃＋針千本＋くし刺し＋スマッシュ
どらなでくし強撃	どら鳴らし＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
痛なで時間差ワインダー	痛打＋なで斬り＋一人時間差＋サイドワインダー
痛なでくし強撃	痛打＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
削岩なでくし強撃	削岩撃＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
かめごうらなでくし強撃	かめごうら割り＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
からすとなでくし強撃	からすとうさぎ＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
疾風なでくし強撃	疾風打＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
疾風焼活殺ウェイ	疾風打＋焼殺＋活殺獣閃衝＋マルチウェイ
メガなでくし強撃	メガボルト＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
メガナーガローリングクラッシュ	メガボルト＋フレイムナーガ＋ローリングサンダー＋スカルクラッシュ
メガナーガローリングドライヴ	メガボルト＋フレイムナーガ＋ローリングサンダー＋スカイドライヴ
メガナーガローリングナブラ	メガボルト＋フレイムナーガ＋ローリングサンダー＋高速ナブラ
メガナーガ脳ターン	メガボルト＋フレイムナーガ＋脳削り＋アクセルターン
メガナーガ脳召雷	メガボルト＋フレイムナーガ＋脳削り＋召雷
メガナーガイド・くし	メガボルト＋フレイムナーガ＋イド・ブレイク＋くし刺し
メガ焼草ターン	メガボルト＋焼殺＋フレイムナーガ＋アクセルターン
メガ焼ナーガターン	メガボルト＋焼殺＋フレイムナーガ＋アクセルターン
メガ焼召雷ターン	メガボルト＋焼殺＋フレイムナーガ＋アクセルターン
メガ召雷脳ターン	メガボルト＋召雷＋脳削り＋アクセルターン

三連携（14）

骨スマ時間差	骨砕き＋スマッシュ＋一人時間差
脳天なでくし	脳天直撃＋なで斬り＋くし刺し
どらかすみクラッシュ	どら鳴らし＋かすみ二段＋スカルクラッシュ
どらくし強撃	どら鳴らし＋くし刺し＋大強撃
どら焼ワインダー	どら鳴らし＋焼殺＋サイドワインダー
痛抜けターン	痛打＋払い抜け＋アクセルターン
痛瞬速の矢	痛打＋瞬速の矢
からすとなでくし	からすとうさぎ＋なで斬り＋くし刺し
疾風サイド正拳	疾風打＋サイドワインダー＋正拳
疾風焼獣閃衝	疾風打＋焼殺＋活殺獣閃衝
メガナーガサンダー	メガボルト＋フレイムナーガ＋ローリングサンダー
メガナーガ直撃	メガボルト＋フレイムナーガ＋脳天直撃
メガナーガ削り	メガボルト＋フレイムナーガ＋脳削り
メガ焼突き	メガボルト＋焼殺＋二段突き

二連携（63）

回しクラッシュ	回し打ち＋ベアクラッシュ
回しハンマー	回し打ち＋ハイパーハンマー
回し強撃	回し打ち＋大強撃
回し打ち	回し打ち＋狙い射ち
回しブレイク	回し打ち＋イド・ブレイク
回し矢	回し打ち＋影矢
ハートスマッシュ	ハートビート＋スマッシュ
ハートハンマー	ハートビート＋ハイパーハンマー
ハート断	ハートビート＋大木断
ハートチャージ	ハートビート＋チャージ
ハート矢	ハートビート＋針千本
海老剣	海老殺し＋追突剣
海老斬り	海老殺し＋みじん斬り
海老割り	海老殺し＋かぶと割り
海老瞬速の矢	海老殺し＋瞬速の矢
骨抜け	骨砕き＋払い抜け
骨ホーク	骨砕き＋トマホーク
骨焼	骨砕き＋焼殺
脳天正拳	脳天直撃＋正拳
脳天なで	脳天直撃＋なで斬り
痛スクリュー	痛打＋コークスクリュー
痛なで	痛打＋なで斬り
痛クラッシュ	痛打＋ブルクラッシュ
痛ウェイ	痛打＋マルチウェイ
痛ッシュ	痛打＋スカッシュ
どらなで	どら鳴らし＋なで斬り
どら二段	どら鳴らし＋天地二段
どら強撃	どら鳴らし＋大強撃
どら横断	どら鳴らし＋夜叉横断
どらナブラ	どら鳴らし＋高速ナブラ
どら射ち	どら鳴らし＋狙い射ち
どらブレイク	どら鳴らし＋イド・ブレイク
どら連射	どら鳴らし＋連射
どら焼	どら鳴らし＋焼殺
痛なで	痛打＋なで斬り
削岩正拳	削岩撃＋正拳
削岩太刀	削岩撃＋逆風の太刀
削岩強撃	削岩撃＋大強撃
削岩ナブラ	削岩撃＋高速ナブラ
削岩ッシュ	削岩撃＋スカッシュ
削岩ショット	削岩撃＋ニードルショット
かめごうら正拳	かめごうら割り＋正拳
かめごうら上がり	かめごうら割り＋蹴上がり
かめごうら太刀	かめごうら割り＋逆風の太刀
かめごうらなで	かめごうら割り＋なで斬り
かめごうらナブラ	かめごうら割り＋高速ナブラ
かめごうら本	かめごうら割り＋針千本
からすと角蹴り	からすとうさぎ＋三角蹴り
からすとなで	からすとうさぎ＋なで斬り
からすと尾返し	からすとうさぎ＋龍尾返し
からすとナブラ	からすとうさぎ＋高速ナブラ
疾風倒し	疾風打＋あびせ倒し
疾風サンダー	疾風打＋ローリングサンダー
疾風なで	疾風打＋なで斬り
疾風ウェイ	疾風打＋マルチウェイ
疾風ナブラ	疾風打＋高速ナブラ
疾風殺	疾風打＋焼殺
メガなで	メガボルト＋なで斬り
メガウェイ	メガボルト＋マルチウェイ
メガナーガ	メガボルト＋フレイムナーガ
メガ焼	メガボルト＋焼殺
メガ召雷	メガボルト＋召雷
メガ天雷	メガボルト＋天雷

以槍技開始的連攜技

四連携（22）

払いなでくし強撃	払い突き＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
二段なでくし強撃	二段突き＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
草なでくし強撃	草伏せ＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
チャーなでくし強撃	チャージ＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
くしなでくし強撃	くし刺し＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
高波なでくし強撃	高波返し＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
スウィンなでくし強撃	スウィング＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
脳なでくし強撃	脳削り＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
エイなでくし強撃	エイミング＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
スカなでくし強撃	スカッシュ＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
光のなでくし強撃	光の腕＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
極楽なでくし強撃	極楽連衝＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
活殺なでくし強撃	活殺獣閃衝＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
ミヅチなでくし強撃	ミヅチ＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃
ミヅチ焼天雷トルネード	ミヅチ＋焼殺＋天雷＋マキ割りトルネード
双龍焼どら尾返し	双龍破＋焼殺＋どら鳴らし＋龍尾返し
アルダーなで焼ウェイ	アルダーストライク＋なで斬り＋焼殺＋マルチウェイ
アルダーナーガ天雷ウェイ	アルダーストライク＋フレイムナーガ＋天雷＋マルチウェイ
アルダー焼痛なで	アルダーストライク＋焼殺＋痛打＋なで斬り
アルダー焼天雷ウェイ	アルダーストライク＋焼殺＋天雷＋マルチウェイ
アルダー天雷なで痛打	アルダーストライク＋天雷＋なで斬り＋痛打
アルダー天雷なで削岩撃	アルダーストライク＋天雷＋なで斬り＋削岩撃

三連携（48）

払い裏なで	払い突き＋裏拳＋なで斬り
払い十字抜け	払い突き＋十字斬り＋払い抜け
二段抜け二段	二段突き＋払い抜け＋かすみ二段
二段なでくし	二段突き＋なで斬り＋くし刺し
草返し剣	草伏せ＋切り返し＋追突剣
草抜けワインダー	草伏せ＋払い抜け＋サイドワインダー
草なで断	草伏せ＋なで斬り＋大木断
チャーなでくし	チャージ＋なで斬り＋くし刺し
くしファイナル強撃	くし刺し＋ファイナルレター＋大強撃
くしなで強撃	くし刺し＋なで斬り＋大強撃
くし夜叉ハンマー	くし刺し＋夜叉横断＋ウォーターハンマー
くし回しハンマー	くし刺し＋回し打ち＋ハイパーハンマー
くし削岩強撃	くし刺し＋削岩撃＋大強撃
スウィンファイナル抜き	スウィング＋ファイナルレター＋胴抜き
スウィンなでくし	スウィング＋なで斬り＋くし刺し
スウィン影レター	スウィング＋影矢＋ファイナルレター
スウィンニードルウェイ	スウィング＋ニードルショット＋マルチウェイ
脳なでくし	脳削り＋なで斬り＋くし刺し
脳クロス強撃	脳削り＋クロスブレイク＋大強撃
エイなでくし	エイミング＋なで斬り＋くし刺し
エイ痛ウェイ	エイミング＋痛打＋マルチウェイ
スカ裏ショット	スカッシュ＋裏拳＋ニードルショット
スカかすみなで	スカッシュ＋かすみ二段＋なで斬り
スカ焼召雷	スカッシュ＋焼殺＋召雷
極楽なでカムイ	極楽連衝＋なで斬り＋カムイ
極楽クロス瞬速の矢	極楽連衝＋クロスブレイク＋瞬速の矢
極楽焼エンド	極楽連衝＋焼殺＋デッドエンド
活殺抜け返し	活殺獣閃衝＋払い抜け＋切り返し
活殺抜け十字	活殺獣閃衝＋払い抜け＋十字斬り
活殺ファイナルボコボコ	活殺獣閃衝＋ファイナルレター＋ボコボコ
活殺なでくし	活殺獣閃衝＋なで斬り＋くし刺し
活殺ブルナーガ	活殺獣閃衝＋ブルクラッシュ＋フレイムナーガ
活殺マルチ連射	活殺獣閃衝＋マルチウェイ＋連射
活殺かめごうら尾返し	活殺獣閃衝＋かめごうら割り＋龍尾返し
活殺かめごうら連射	活殺獣閃衝＋かめごうら割り＋連射
無双痛ウェイ	無双三段＋痛打＋マルチウェイ
ミヅチ裏抜け	ミヅチ＋裏拳＋払い抜け
ミヅチボコワインダー	ミヅチ＋ボコボコ＋サイドワインダー
ミヅチみじん痛打	ミヅチ＋みじん斬り＋痛打
ミヅチ高速天雷	ミヅチ＋高速ナブラ＋天雷

OFFICIAL PRODUCT

ミヅチサイド削岩撃	ミヅチ+サイドワインダー+削岩撃
ミヅチ焼ランデヴー	ミヅチ+焼殺+スカイランデヴー
双龍マルチ太刀	双龍破+マルチウェイ+逆風の太刀
双龍影鳴らし	双龍破+影矢+どら鳴らし
双龍影痛打	双龍破+影矢+痛打
アルダー影痛打	アルダーストライク+影矢+痛打
アルダー焼ブレイク	アルダーストライク+焼殺+イド・ブレイク
アルダー天雷ウェイ	アルダーストライク+天雷+マルチウェイ

二連携(93)

払い抜き	払い突き+胴抜き
払い倒し	払い突き+あびせ倒し
払い返し	払い突き+切り返し
払い抜け	払い突き+払い抜け
払いなで	払い突き+なで斬り
払い太刀	払い突き+逆風の太刀
払いホーク	払い突き+トマホーク
払いビート	払い突き+ハートビート
二段十字	二段突き+十字斬り
二段抜け	二段突き+払い抜け
二段なで	二段突き+なで斬り
二段殺し	二段突き+海老殺し
草なで	草伏せ+なで斬り
チャー正拳	チャージ+正拳
チャー掌打	チャージ+熊掌打
チャー拳	チャージ+追突剣
チャーなで	チャージ+なで斬り
チャー切り	チャージ+かかと切り
くし二段	くし刺し+かすみ二段
くしなで	くし刺し+なで斬り
くし斬り	くし刺し+みじん斬り
くし割り	くし刺し+かぶと割り
くしハンマー	くし刺し+ハイパーハンマー
くし強撃	くし刺し+大強撃
くしビート	くし刺し+ハートビート
高波返し	高波返し+切り返し
スウィン倒し	スウィング+あびせ倒し
スウィンエンド	スウィング+デッドエンド
スウィンなで	スウィング+なで斬り
スウィンワインダー	スウィング+サイドワインダー
スウィン本	スウィング+針千本
スウィンピラミッド	スウィング+水晶のピラミッド
スウィン召雷	スウィング+召雷
脳ボコボコ	脳削り+ボコボコ
脳なで	脳削り+なで斬り
脳尾返し	脳削り+龍尾返し
脳ターン	脳削り+アクセルターン
脳強撃	脳削り+大強撃
脳ナブラ	脳削り+高速ナブラ
脳くし	脳削り+くし刺し
脳本	脳削り+針千本
脳ナーガ	脳削り+フレイムナーガ
スカハンマー	スカッシュ+アームハンマー
スカなで	スカッシュ+なで斬り
スカ斬り	スカッシュ+みじん斬り
スカ強撃	スカッシュ+大強撃
スカ矢	スカッシュ+影矢
スカ殺	スカッシュ+焼殺
光のスクリュー	光の腕+コークスクリュー
光のキッチン	光の腕+キッチンシンク
光の登り	光の腕+滝登り
光のなで	光の腕+なで斬り
光の斬り	光の腕+みじん斬り
光の割り	光の腕+かぶと割り
光の太刀	光の腕+逆風の太刀
光の本	光の腕+針千本
光の瞬速の矢	光の腕+瞬速の矢
極楽二段	極楽連衝+かすみ二段
極楽なで	極楽連衝+なで斬り
極楽斬り	極楽連衝+みじん斬り
極楽ブレイク	極楽連衝+イド・ブレイク
極楽焼	極楽連衝+焼殺
活殺返し	活殺獣閃衝+切り返し
活殺レター	活殺獣閃衝+ファイナルレター
活殺なで	活殺獣閃衝+なで斬り
活殺斬り	活殺獣閃衝+みじん斬り
活殺クラッシュ	活殺獣閃衝+ブルクラッシュ
活殺クラッシュ	活殺獣閃衝+ベアクラッシュ
活殺ウェイ	活殺獣閃衝+マルチウェイ
活殺ナブラ	活殺獣閃衝+高速ナブラ
活殺ランデヴー	活殺獣閃衝+スカイランデヴー
活殺ごうら割り	活殺獣閃衝+かめごうら割り
活殺本	活殺獣閃衝+針千本
活殺瞬速の矢	活殺獣閃衝+瞬速の矢
活殺ピラミッド	活殺獣閃衝+水晶のピラミッド
活殺ナーガ	活殺獣閃衝+フレイムナーガ
無双なで	無双三段+なで斬り
ミヅチボコボコ	ミヅチ+ボコボコ
ミヅチ登り	ミヅチ+滝登り
ミヅチ返し	ミヅチ+切り返し
ミヅチスマッシュ	ミヅチ+スマッシュ
ミヅチなで	ミヅチ+なで斬り
ミヅチランデヴー	ミヅチ+スカイランデヴー
ミヅチブレイク	ミヅチ+イド・ブレイク
ミヅチワインダー	ミヅチ+サイドワインダー
ミヅチ焼	ミヅチ+焼殺
双龍ウェイ	双龍破+マルチウェイ
双龍矢	双龍破+影矢
双龍殺	双龍破+焼殺
アルダーなで	アルダーストライク+なで斬り
アルダーウェイ	アルダーストライク+マルチウェイ
アルダー瞬速の矢	アルダーストライク+瞬速の矢
アルダー殺	アルダーストライク+焼殺

以弓技開始的連攜技

四連携(10)

イド・ナーガ召雷削岩撃	イド・ブレイク+フレイムナーガ+召雷+削岩撃
イド・ナーガ天雷削岩撃	イド・ブレイク+フレイムナーガ+天雷+削岩撃
イド・エイ痛ウェイ	イド・ブレイク+エイミング+痛打+マルチウェイ
サイドナーガマルチ太刀	サイドワインダー+フレイムナーガ+マルチウェイ+逆風の太刀
影天地大鳴らし	影矢+天地二段+大強撃+どら鳴らし
光のなで光の上がり	光の矢+なで斬り+光の腕+蹴上がり
光のマルチ高速召雷	光の矢+マルチウェイ+高速ナブラ+召雷
光のマルチ高速天雷	光の矢+マルチウェイ+高速ナブラ+天雷
ウインド痛ベアナブラ	ウインドブレイカー+痛打+ベアクラッシュ+高速ナブラ
イヅナ活殺かめごうら尾返し	イヅナ+活殺獣閃衝+かめごうら割り+龍尾返し

三連携(28)

狙い払い返し	狙い射ち+払い突き+切り返し
イド・アクセル砕き	イド・ブレイク+アクセルターン+骨砕き
イド・召雷ウェイ	イド・ブレイク+召雷+マルチウェイ
サイドどらナブラ	サイドワインダー+どら鳴らし+高速ナブラ
サイド削岩時間差	サイドワインダー+削岩撃+一人時間差
サイドナーガ召雷	サイドワインダー+フレイムナーガ+召雷
影龍尾ミング	影矢+龍尾返し+エイミング
影天地時間差	影矢+天地二段+一人時間差
影天地ミング	影矢+天地二段+エイミング
影逆風の蓮華衝	影矢+逆風の太刀+蓮華衝
影大抜け	影矢+大強撃+払い抜け
影骨二段	影矢+骨砕き+かすみ二段
影どらナーガ	影矢+どら鳴らし+フレイムナーガ
影かめごうら剣	影矢+かめごうら割り+追突剣
影くしエンド	影矢+くし刺し+デッドエンド
影召雷ウェイ	影矢+召雷+マルチウェイ
針千光のキッチン	針千本+光の腕+キッチンシンク
瞬速の痛ウェイ	瞬速の矢+痛打+マルチウェイ
水晶の龍尾蓮華衝	水晶のピラミッド+龍尾返し+蓮華衝
水晶の逆風の伏せ	水晶のピラミッド+逆風の太刀+草伏せ
水晶の逆風の連衝	水晶のピラミッド+逆風の太刀+極楽連衝
バードなで斬り	バードハンティング+なで斬り+みじん斬り
毒天地斬り	毒矢+天地二段+みじん斬り
ウインド痛クラッシュ	ウインドブレイカー+痛打+ベアクラッシュ
イヅナ天地太刀	イヅナ+天地二段+逆風の太刀
イヅナ活殺クラッシュ	イヅナ+活殺獣閃衝+ベアクラッシュ
イヅナ活殺ウェイ	イヅナ+活殺獣閃衝+マルチウェイ
イヅナナーガ天雷	イヅナ+フレイムナーガ+天雷

二連携(71)

狙い剣	狙い射ち+追突剣
狙いスマッシュ	狙い射ち+スマッシュ
狙いホーク	狙い射ち+トマホーク
狙い横断	狙い射ち+夜叉横断
狙いトルネード	狙い射ち+マキ割りトルネード
狙い伏せ	狙い射ち+草伏せ
でたらめッシュ	でたらめ矢+スカッシュ
影殺し	影ぬい+海老殺し
イド・ボコボコ	イド・ブレイク+ボコボコ
イド・剣	イド・ブレイク+追突剣
イド・太刀	イド・ブレイク+逆風の太刀
イド・砕き	イド・ブレイク+骨砕き
イド・直撃	イド・ブレイク+脳天直撃
イド・チャージ	イド・ブレイク+チャージ
イド・くし	イド・ブレイク+くし刺し
イド・返し	イド・ブレイク+高波返し
イド・ミング	イド・ブレイク+エイミング
イド・ッシュ	イド・ブレイク+スカッシュ
イド・ナーガ	イド・ブレイク+フレイムナーガ
サイド掌打	サイドワインダー+熊掌打
サイド太刀	サイドワインダー+逆風の太刀
サイド横断	サイドワインダー+夜叉横断
サイドドライヴ	サイドワインダー+スカイドライヴ
サイド鳴らし	サイドワインダー+どら鳴らし
サイドナブラ	サイドワインダー+高速ナブラ
サイド突き	サイドワインダー+二段突き
サイド召雷	サイドワインダー+召雷
影返し	影矢+切り返し
影二段	影矢+天地二段
影横断	影矢+夜叉横断
影強撃	影矢+大強撃
影削岩撃	影矢+削岩撃
影ごうら割り	影矢+かめごうら割り
影突き	影矢+払い突き
影突き	影矢+二段突き
影腕	影矢+光の腕
針千腕	針千本+光の腕
針千ナーガ	針千本+フレイムナーガ
連ビート	連射+ハートビート
連二段	連射+かすみ二段
瞬速の痛打	瞬速の矢+痛打
水晶のブレイク	水晶のピラミッド+クロスブレイク
水晶の太刀	水晶のピラミッド+逆風の太刀
水晶のッシュ	水晶のピラミッド+スカッシュ
水晶のナーガ	水晶のピラミッド+フレイムナーガ
水晶の召雷	水晶のピラミッド+召雷
バード十字	バードハンティング+十字斬り
バード割り	バードハンティング+かぶと割り
バードチャージ	バードハンティング+チャージ
バードウィング	バードハンティング+スウィング
バード腕	バードハンティング+光の腕
バード連衝	バードハンティング+極楽連衝
毒ナブラ	毒矢+高速ナブラ
死ねボコボコ	死ね矢+ボコボコ
死ねエンド	死ね矢+デッドエンド
死ねなで	死ね矢+なで斬り
死ね斬り	死ね矢+みじん斬り
死ねランデヴー	死ね矢+スカイランデヴー
死ねッシュ	死ね矢+スカッシュ
死ね腕	死ね矢+光の腕
死ね獣閃衝	死ね矢+活殺獣閃衝
死ね三段	死ね矢+無双三段
死ねストック	死ね矢+ウッドストック
光の斬り	光の矢+みじん斬り
光の尾返し	光の矢+龍尾返し
光のウェイ	光の矢+マルチウェイ
光のトルネード	光の矢+マキ割りトルネード
ウインド割り	ウインドブレイカー+かぶと割り
ウインド腕	ウインドブレイカー+光の腕
ウインドナーガ	ウインドブレイカー+フレイムナーガ
イヅナランデヴー	イヅナ+スカイランデヴー

以樹術開始的連攜技

四連携(10)

ニードルなでくし強撃	ニードルショット+なで斬り+くし刺し+大強撃
ニードルスウィン痛クラッシュ	ニードルショット+スウィング+痛打+スカルクラッシュ
ニードルスカ痛ターン	ニードルショット+スカッシュ+痛打+アクセルターン
ニードル影痛強撃	ニードルショット+影矢+痛打+大強撃
ブッシュなでくし強撃	ブッシュファイア+なで斬り+くし刺し+大強撃
ブッシュくし大木ビート	ブッシュファイア+くし刺し+大木断+ハートビート
ブッシュくし回しハンマー	ブッシュファイア+くし刺し+回し打ち+ハイパーハンマー
ブッシュ天雷ナーガショット	ブッシュファイア+天雷+フレイムナーガ+ニードルショット
ウッドなでくし強撃	ウッドストック+なで斬り+くし刺し+大強撃
スリーなでくし強撃	スリープ+なで斬り+くし刺し+大強撃

三連携(12)

ニードル蹴痛打	ニードルショット+蹴上がり+痛打
ニードル十字時間差	ニードルショット+十字斬り+一人時間差
ブッシュブル時間差	ブッシュファイア+ブルクラッシュ+一人時間差
ブッシュ海老断	ブッシュファイア+海老殺し+大木断
ブッシュ時間差ならし	ブッシュファイア+一人時間差+どら鳴らし
ブッシュ大痛打	ブッシュファイア+大強撃+痛打
ブッシュどら強撃	ブッシュファイア+どら鳴らし+大強撃
ブッシュ痛時間差	ブッシュファイア+痛打+一人時間差
ブッシュ痛強撃	ブッシュファイア+痛打+大強撃
ウッド時間差鳴らし	ウッドストック+一人時間差+どら鳴らし
ウッド回し三段	ウッドストック+回し打ち+無双三段
ウッド夜叉ブレイク	ウッドストック+夜叉横断+クロスブレイク

二連携(21)

ニードル鉄拳	ニードルショット+爆砕鉄拳
ニードル太刀	ニードルショット+逆風の太刀
ニードルドライヴ	ニードルショット+スカイドライヴ
ニードル削岩撃	ニードルショット+削岩撃
ニードルチャージ	ニードルショット+チャージ
ブッシュ尾返し	ブッシュファイア+龍尾返し
ブッシュクラッシュ	ブッシュファイア+ブルクラッシュ
ブッシュ切り	ブッシュファイア+かかと切り
ブッシュハンマー	ブッシュファイア+ハイパーハンマー
ブッシュ時間差	ブッシュファイア+一人時間差
ブッシュ強撃	ブッシュファイア+大強撃
ブッシュくし	ブッシュファイア+くし刺し
ブッシュウィング	ブッシュファイア+スウィング
ブッシュッシュ	ブッシュファイア+スカッシュ
ブッシュ腕	ブッシュファイア+光の腕
ブッシュショット	ブッシュファイア+ニードルショット
ブッシュストック	ブッシュファイア+ウッドストック
ウッド゛時間差	ウッドショット+一人時間差
ウッド打ち	ウッドストック+回し打ち
ウッドショット	ウッドストック+ニードルショット
スリーショット	スリープ+ニードルショッ

OFFICIAL PRODUCT

以石術開始的連攜技

四連携(15)

マグマなでくし強撃	マグマブロージョン+なで斬り+くし刺し+大強撃
マグマ時間差ニードルウェイ	マグマブロージョン+一人時間差+ニードルショット+マルチウェイ
マグマヨーナーガウェイ	マグマブロージョン+ヨーヨー+フレイムナーガ+マルチウェイ
マグマヨーナーガ殺	マグマブロージョン+ヨーヨー+フレイムナーガ+焼殺
マグマ骨時間差ワインダー	マグマブロージョン+骨砕き+一人時間差+サイドワインダー
マグマくし夜叉鳴らし	マグマブロージョン+くし刺し+夜叉横断+どら鳴らし
マグマスウィンどらターン	マグマブロージョン+スウィング+どら鳴らし+アクセルターン
マグマスカアクセル鳴らし	マグマブロージョン+スカッシュ+アクセルターン+どら鳴らし
マグマスカ大鳴らし	マグマブロージョン+スカッシュ+大強撃+どら鳴らし
マグマスカどら強撃	マグマブロージョン+スカッシュ+どら鳴らし+大強撃
マグマ活殺なで削岩撃	マグマブロージョン+活殺獣閃衝+なで斬り+削岩撃
マグマ無双なで削岩撃	マグマブロージョン+無双三段+なで斬り+削岩撃
ウォーターなでくし強撃	ウォーターハンマー+なで斬り+くし刺し+大強撃
ウォーターハイパーニードルナーガ	ウォーターハンマー+ハイパーハンマー+ニードルショット+フレイムナーガ
ウォーター高速ウッドショット	ウォーターハンマー+高速ナブラ+ウッドショット+ニードルショット

三連携(11)

マグマなで強撃	マグマブロージョン+なで斬り+大強撃
マグマ時間差ショット	マグマブロージョン+一人時間差+ニードルショット
マグマハート蓮華衝	マグマブロージョン+ハートビート+蓮華衝
マグマくし横断	マグマブロージョン+くし刺し+夜叉横断
マグマ高波鳴らし	マグマブロージョン+高波返し+どら鳴らし
マグマ脳ブレイク	マグマブロージョン+脳削り+クロスブレイク
マグマサイド強撃	マグマブロージョン+サイドワインダー+大強撃
マグマニードルショット	マグマブロージョン+ニードルショット+ウッドストック
ウォーターマルチ裏拳	ウォーターハンマー+マルチナブラ+裏拳
ウォーター海老正拳	ウォーターハンマー+海老殺し+正拳
ウォーターくし強撃	ウォーターハンマー+くし刺し+大強撃

二連携(26)

石ハンマー	石+ハイパーハンマー
石召雷	石+召雷
マグマ斬り	マグマブロージョン+みじん斬り
マグマ時間差	マグマブロージョン+一人時間差
マグマヨー	マグマブロージョン+ヨーヨー
マグマトルネード	マグマブロージョン+マキ割りトルネード
マグマ打ち	マグマブロージョン+回し打ち
マグマ直撃	マグマブロージョン+脳天直撃
マグマ鳴らし	マグマブロージョン+どら鳴らし
マグマくし	マグマブロージョン+くし刺し
マグマワインダー	マグマブロージョン+サイドワインダー
マグマ矢	マグマブロージョン+影矢
マグマ本	マグマブロージョン+針千本
マグマストック	マグマブロージョン+ウッドストック
マグマショット	マグマブロージョン+ニードルショット
マグマハンマー	マグマブロージョン+ウォーターハンマー
マグマ召雷	マグマブロージョン+召雷
ウォーターハンマー	ウォーターハンマー+ハイパーハンマー
ウォーターナブラ	ウォーターハンマー+高速ナブラ
ウォーターくし	ウォーターハンマー+くし刺し
ウォーターミング	ウォーターハンマー+エイミング
ウォーター獣閃衝	ウォーターハンマー+活殺獣閃衝
ウォーター矢	ウォーターハンマー+影矢
ウォーターショット	ウォーターハンマー+ニードルショット
ウォーターストック	ウォーターハンマー+ウッドストック
ウォーター殺	ウォーターハンマー+焼殺
ウォーター天雷	ウォーターハンマー+天雷

以火術開始的連攜技

四連携(7)

ナーガなでくし強撃	フレイムナーガ+なで斬り+くし刺し+大強撃
ナーガサイド逆風の痛打	フレイムナーガ+サイドワインダー+逆風の太刀+痛打
ファイアなでくし強撃	ファイアストーム+なで斬り+くし刺し+大強撃
焼なでくし強撃	焼殺+なで斬り+くし刺し+大強撃
焼マルチ高速痛打	焼殺+マルチウェイ+高速ナブラ+痛打
焼マキ割り痛クラッシュ	焼殺+マキ割りトルネード+痛打+ブルクラッシュ
焼痛ベアミング	焼殺+痛打+ベアクラッシュ+エイミング

三連携(25)

ナーガアクセル召雷	フレイムナーガ+アクセルターン+召雷
ナーガ痛ウェイ	フレイムナーガ+痛打+マルチウェイ
ナーガウォーター召雷	フレイムナーガ+ウォーターハンマー+召雷
ファイア爆砕殺し	ファイアストーム+爆砕鉄拳+海老殺し
ファイア大木召雷	ファイアストーム+大木断+召雷
ファイアアクセル召雷	ファイアストーム+アクセルターン+召雷
ファイアアクセル尾返し	ファイアストーム+アクセルターン+龍尾返し
ファイア活殺瞬速の矢	ファイアストーム+活殺獣閃衝+瞬速の矢
焼ハート砕き	焼殺+ハートブレイク+骨砕き
焼ローリングナブラ	焼殺+ローリングサンダー+高速ナブラ
焼十字突き	焼殺+十字斬り+二段突き
焼なで削り	焼殺+なで斬り+脳削り
焼逆風の腕	焼殺+逆風の太刀+光の腕
焼夜叉召雷	焼殺+夜叉横断+召雷
焼高速召雷	焼殺+高速ナブラ+召雷
焼痛なで	焼殺+痛打+なで斬り
焼活殺二段	焼殺+活殺獣閃衝+天地二段
焼活殺ウェイ	焼殺+活殺獣閃衝+マルチウェイ
焼マキ割り痛打	焼殺+マキ割りトルネード+痛打
焼どら殺	焼殺+どら鳴らし+焼殺
焼影痛打	焼殺+影矢+痛打
焼ナーガ削り	焼殺+フレイムナーガ+脳削り
焼ナーガショット	焼殺+フレイムナーガ+ニードルショット
焼ナーガストック	焼殺+フレイムナーガ+ウッドストック
焼天雷ナーガ	焼殺+天雷+フレイムナーガ

二連携(60)

ナーガ裏拳	フレイムナーガ+裏拳
ナーガ抜き	フレイムナーガ+胴抜き
ナーガラッシュ	フレイムナーガ+キックラッシュ
ナーガサンダー	フレイムナーガ+ローリングサンダー
ナーガなで	フレイムナーガ+なで斬り
ナーガ太刀	フレイムナーガ+逆風の太刀
ナーガ強撃	フレイムナーガ+大強撃
ナーガヨー	フレイムナーガ+ヨーヨー
ナーガ砕き	フレイムナーガ+骨砕き
ナーガ直撃	フレイムナーガ+脳天直撃
ナーガ削り	フレイムナーガ+脳削り
ナーガショット	フレイムナーガ+ニードルショット
ナーガストック	フレイムナーガ+ウッドストック
ナーガ殺	フレイムナーガ+焼殺
ナーガハンマー	フレイムナーガ+ウォーターハンマー
ナーガ召雷	フレイムナーガ+召雷
ナーガ天雷	フレイムナーガ+天雷
ファイア鬼走り	ファイアストーム+鬼走り
ファイアサンダー	ファイアストーム+ローリングサンダー
ファイアなで	ファイアストーム+なで斬り
ファイア削岩撃	ファイアストーム+削岩撃
ファイア突き	ファイアストーム+二段突き
ファイアウィング	ファイアストーム+スウィング
ファイア召雷	ファイアストーム+召雷
ファイア天雷	ファイアストーム+天雷
焼裏拳	焼殺+裏拳
焼ボコボコ	焼殺+ボコボコ
焼鉄拳	焼殺+爆砕鉄拳
焼ブレイク	焼殺+ハートブレイク
焼スクリュー	焼殺+コークスクリュー
焼戻し	焼殺+呼び戻し
焼スマッシュ	焼殺+スマッシュ
焼なで	焼殺+なで斬り
焼ブレイク	焼殺+クロスブレイク
焼ウェイ	焼殺+マルチウェイ
焼時間差	焼殺+一人時間差
焼横断	焼殺+夜叉横断
焼ドライヴ	焼殺+スカイドライヴ
焼強撃	焼殺+大強撃
焼ヨー	焼殺+ヨーヨー
焼ナブラ	焼殺+高速ナブラ
焼トルネード	焼殺+マキ割りトルネード
焼直撃	焼殺+脳天直撃
焼削岩撃	焼殺+削岩撃
焼突き	焼殺+払い突き
焼突き	焼殺+二段突き
焼伏せ	焼殺+草伏せ
焼くし	焼殺+くし刺し
焼腕	焼殺+光の腕
焼獣閃衝	焼殺+活殺獣閃衝
焼三段	焼殺+無双三段
焼射ち	焼殺+狙い射ち
焼ブレイク	焼殺+イド・ブレイク
焼本	焼殺+針千本
焼連射	焼殺+連射
焼ストック	焼殺+ウッドストック
焼ナーガ	焼殺+フレイムナーガ
焼召雷	焼殺+召雷
焼天雷	焼殺+天雷

以水術開始的連攜技

四連携(22)

毒音なでくし強撃	毒音波+なで斬り+くし刺し+大強撃
毒音焼ナーガストック	毒音波+焼殺+フレイムナーガ+ウッドストック
毒音焼ナーガ召雷	毒音波+焼殺+フレイムナーガ+召雷
毒音焼ナーガ天雷	毒音波+焼殺+フレイムナーガ+天雷
バイパーなでくし強撃	アクアバイパー+なで斬り+くし刺し+大強撃
召雷なでくし強撃	召雷+なで斬り+くし刺し+大強撃
召雷マルチ高速痛打	召雷+マルチウェイ+高速ナブラ+痛打
召雷マキ割り痛クラッシュ	召雷+マキ割りトルネード+痛打+ベアクラッシュ
召雷削岩なで強撃	召雷+削岩撃+なで斬り+大強撃
召雷削岩逆風の強撃	召雷+削岩撃+逆風の太刀+大強撃
召雷活殺ブルナーガ	召雷+活殺獣閃衝+ブルクラッシュ+フレイムナーガ
召雷ナーガ天雷ナーガ	召雷+フレイムナーガ+天雷+フレイムナーガ
天雷なでくし強撃	天雷+なで斬り+くし刺し+大強撃
天雷マルチ高速痛打	天雷+マルチウェイ+高速ナブラ+痛打
天雷マキ割り痛クラッシュ	天雷+マキ割りトルネード+痛打+ベアクラッシュ
天雷どら焼トルネード	天雷+どら鳴らし+焼殺+マキ割りトルネード
天雷痛ベアミング	天雷+痛打+ベアクラッシュ+エイミング
天雷くしみじん砕き	天雷+くし刺し+みじん斬り+骨砕き
天雷エイ痛ウェイ	天雷+エイミング+痛打+マルチウェイ
天雷活殺ブルナーガ	天雷+活殺獣閃衝+ブルクラッシュ+フレイムナーガ
天雷ナーガ召雷ナーガ	天雷+フレイムナーガ+召雷+フレイムナーガ
天雷ナーガ天雷ナーガ	天雷+フレイムナーガ+天雷+フレイムナーガ

三連携(12)

毒音ハート尾返し	毒音波+ハートビート+龍尾返し
毒音焼ナーガ	毒音波+焼殺+フレイムナーガ
バイパーニードルストック	アクアバイパー+ニードルショット+ウッドストック
召雷マルチナブラ	召雷+マルチウェイ+高速ナブラ
召雷大木痛打	召雷+大木断+痛打
召雷時間差削岩撃	召雷+一人時間差+削岩撃
召雷脳ミング	召雷+脳天直撃+エイミング
召雷活殺クラッシュ	召雷+活殺獣閃衝+ベアクラッシュ
召雷ナーガ召雷	召雷+フレイムナーガ+召雷
召雷ナーガ天雷	召雷+フレイムナーガ+天雷
天雷マルチナブラ	天雷+マルチウェイ+高速ナブラ
天雷なでくし	天雷+なで斬り+くし刺し
天雷ナーガ蓮華衝	天雷+フレイムナーガ+蓮華衝

二連携(37)

毒音ハンマー	毒音波+アームハンマー
毒音エンド	毒音波+デッドエンド
毒音なで	毒音波+なで斬り
毒音斬り	毒音波+みじん斬り
毒音ウェイ	毒音波+マルチウェイ
毒音トルネード	毒音波+マキ割りトルネード
毒音ショット	毒音波+ニードルショット
毒音殺	毒音波+焼殺
毒音天雷	毒音波+天雷
バイパー鉄拳	アクアバイパー+爆砕鉄拳
バイパーラッシュ	アクアバイパー+キックラッシュ
バイパーショット	アクアバイパー+ニードルショット
バイパー殺	アクアバイパー+焼殺
バイパー天雷	アクアバイパー+天雷
召雷登り	召雷+滝登り
召雷返し	召雷+切り返し
召雷なで	召雷+なで斬り
召雷ウェイ	召雷+マルチウェイ
召雷ナブラ	召雷+高速ナブラ
召雷鳴らし	召雷+どら鳴らし
召雷痛打	召雷+痛打
召雷くし	召雷+くし刺し
召雷腕	召雷+光の腕
天雷鬼走り	天雷+鬼走り
天雷カムイ	天雷+カムイ
天雷返し	天雷+切り返し
天雷十字	天雷+十字斬り
天雷太刀	天雷+逆風の太刀
天雷ウェイ	天雷+マルチウェイ
天雷ドライヴ	天雷+スカイドライヴ
天雷ナブラ	天雷+高速ナブラ
天雷トルネード	天雷+マキ割りトルネード
天雷痛打	天雷+痛打
天雷返し	天雷+高波返し
天雷ミング	天雷+エイミング
天雷三段	天雷+無双三段
天雷ナーガ	天雷+フレイムナーガ

以音術開始的連攜技

四連携(6)

ソニックなでくし強撃	ソニックバーナー+なで斬り+くし刺し+大強撃
ソニックかかと抜け十字	ソニックバーナー+かかと切り+払い抜け+十字斬り
ソニックくし大木殺し	ソニックバーナー+くし刺し+大木断+海老殺し
ソニックウォーターくし強撃	ソニックバーナー+ウォーターハンマー+くし刺し+大強撃
スポイルなでくし強撃	スポイルウェイヴ+なで斬り+くし刺し+大強撃
石の時間差蹴なで	石の記憶+一人時間差+蹴上がり+なで斬り

三連携(8)

ソニックトマ剣	ソニックバーナー+トマホーク+追突剣
ソニック海老断	ソニックバーナー+海老殺し+大木断
ソニックウォーターくし	ソニックバーナー+ウォーターハンマー+くし刺し
ソニックウォーターミング	ソニックバーナー+ウォーターハンマー+エイミング
ソニックウォーターッシュ	ソニックバーナー+ウォーターハンマー+スカッシュ
ソニックウォーター矢	ソニックバーナー+ウォーターハンマー+影矢
ソニックウォーターショット	ソニックバーナー+ウォーターハンマー+ニードルショット
スポイルハイパー二段	スポイルウェイヴ+ハイパーハンマー+かすみ二段

二連携(23)

ソニック胴抜き	ソニックバーナー+胴抜き
ソニックハンマー	ソニックバーナー+アームハンマー
ソニックなで	ソニックバーナー+なで斬り

OFFICIAL PRODUCT

ソニック瞬速の矢	ソニックバーナー＋瞬速の矢
ソニック打ち	ソニックバーナー＋回し打ち
ソニック殺し	ソニックバーナー＋海老殺し
ソニック鳴らし	ソニックバーナー＋どら鳴らし
ソニック突き	ソニックバーナー＋二段突き
ソニックくし	ソニックバーナー＋くし刺し
ソニックショット	ソニックバーナー＋ニードルショット
ソニックハンマー	ソニックバーナー＋ウォーターハンマー
ソニック召雷	ソニックバーナー＋召雷
スポイルなで	スポイルウェイヴ＋なで斬り
石の抜き	石の記憶＋胴抜き
石の掌打	石の記憶＋熊掌打
石の二段	石の記憶＋かすみ二段
石の断	石の記憶＋大木断
石の強撃	石の記憶＋大強撃
石の鳴らし	石の記憶＋どら鳴らし
石の突き	石の記憶＋二段突き
石のチャージ	石の記憶＋チャージ
石のショット	石の記憶＋ニードルショット
石の召雷	石の記憶＋召雷

以獸術開始的連攜技

四連携(1)

ハウなでくし強撃	ハウリングヘヴン＋なで斬り＋くし刺し＋大強撃

三連携(1)

ハウなでくし	ハウリングヘヴン＋なで斬り＋くし刺し

二連携(4)

ハウハンマー	ハウリングヘヴン＋アームハンマー
ハウ時間差	ハウリングヘヴン＋一人時間差
ハウウィング	ハウリングヘヴン＋スウィング
ハウナーガ	ハウリングヘヴン＋フレイムナーガ

SaGa 英雄譚

主持：攻略不能者J.J

終於算是把《SaGa Frontier II》的攻略完成了。今期因為版數的預計錯誤加上放假的關係，版面密得自己也有點難以接受，但又不想下期才爆機……「SaGa英雄譚」本來還有不少來信的，結果仍只能刊出一封，所以在下正打算在下期會再追加一期補充一些遊戲上的資料給大家，亦會盡量多刊出一些來信。

真的是最後機會了，把你對這遊戲的感想或意見寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌《SaGa英雄譚》收」吧(最好能附上回郵地址)。

J.J兄：

Hello！又是拙者Terry.S啊！還記得拙者嗎？自從玩完《FF8》之後，《SaGa 2》便是拙者另一隻頗為喜愛的遊戲，而今次便是想發表一下對此遊戲的感覺和對J.J兄攻略的一點點意見。

其實由超任時代對《SaGa》系列都沒甚好感，但今次的《SaGa 2》卻給拙者煥然一新的感覺，包括故事、系統和畫質等等，所以當初便以一試的心情去玩，結果一玩便玩到現在。

遊戲裏的故事(尤其是傑斯達篇)給拙者一種很重的「春秋戰國」、「群雄割據」感覺，而傑斯達就像歷史上彗星式英雄，在戰場上發出最大光芒後便消失，但拙者着實很欣賞傑斯達這人物，相信若再來一個「SaGa人氣榜」，傑斯達會有不錯成績吧？傑斯達確是個智勇雙全又擁有強勁實力的人物！另一方面J.J兄的小說式攻略做得非常全面，所有對話內容也完全翻譯過來，再加上適量的個人感想或修改，對於不懂日文的讀者非常有用，像傑斯達篇初段，故事內容比「戰鬥行迷宮」更多，所以小說式攻略可以說是必需的，玩者若不明白內容便沒意思了。

然而，《SaGa 2》故事之壯大相信大部份人也會認同，故事橫誇一百年，人物也有數代子孫，像威路篇，世世代代與「蛋」結下不解緣，像宿命似的。但另一方面，人物之多，真有點令拙者感到混亂非常，而且部份人物名字相似例如威路原名「威廉．拉捷」，之後又與另一個叫威廉的人結成同伴，此類情況出現數次，真有點無所適從，所以拙者提議J.J兄有機會的話可以用些少版位做「人物關係表」或「人物角色簡介」等簡短而清楚的補足篇，相信對讀者有所幫助了解壯大故事內的人物，希望J.J兄考慮考慮。

其實J.J兄的攻略間接令拙者更想玩下去，所以希望日後有機會的話可以再接再勵(拙者絕不介意時間多寡的！)。

P.S不知J.J兄有否打算刊出100%的連攜技表呢？(拙者絕對期待！)

P.P.S題外話：側聞日本有高手在玩FF8時能在12個小時或以下打爆機或一個LV也不升打爆機，J.J兄有甚麼意見？又認為可行與否？

讀者Terry.S上

Terry.S：

很高興又再收到你的來信，說不定你也會發現，其實今期在下所作的補充資料，基本上都是基於你的要求來製作的，不過所花的時間就有點超出預計……在下相信日本方面應該也會有不少打機的高手，但近年在下亦發現日本同樣有不少「改GAME」高手，若然你有留意早陣子的STREET FAXER，相信會看見一段日本NAMCO在一個網頁上舉行的「R-4 TIME ATTACK」比賽中刪除了一些相信是利用改GAME製造出來的記錄，因此除非是親眼目睹，否則在下對這些記錄是抱懷疑態度的。

J.J覆

J.J兄：

在看97期遊戲誌時，自己還沒有多大的意慾去玩這一隻遊戲，因年中不知有多少「雷聲大、雨點小」的所謂「勁」GAME。但自從看過98期遊戲誌的小說式攻略，不但深被精彩傳奇的故事吸引着，還因這模式的攻略使我這個不明日文的人對故事有更大的投入感，加上J.J君的優秀翻譯，尤其在富林返回南之砦尋找Gustav，當他發現主人兼朋友的Gustav戰死時，那種悲痛的心情如果不看J.J君攻略的對話，是沒辦法領會的。看那些簡短的攻略，只是讓玩者能快速爆機矣。雖然J.J君的攻略進度是比某些周刊慢一些，但我會等待你的。正所謂「慢功出細火(貨？)」，而我也期望GAME PLAYERS以後多一些小說式的攻略。

P.S J.J君，你說「傑斯達與海盜」的劇情，是要將所有劇情按其年份順序的玩，但到99期時，在我完成「火炎劍之悲劇(1250年)」才開始威路篇(1235)，這樣能不能有那個隱藏劇情？請務必回答我！

最後非常多謝你製作一個這麼好的攻略！

非常喜歡Gustav和曼聯球星R.Giggs的小弟

非常喜歡Gustav和曼聯球星R.Giggs的小弟：

多謝你對在下攻略的讚賞，希望你以後會繼續支持在下及《遊戲誌》的攻略吧。

非常抱歉，「傑斯達與海盜」這劇情是需要將故事按年份來玩才會出現的，雖然稍有偏差亦可，但若已玩至「火炎劍之悲劇」才開始威路篇，大概是沒可能玩得到「火炎劍～」的了，說真的，在下也是在爆機後的第二周才玩回這段劇情，而且在得知條件後馬上公開，但似乎已令不少跟着在下進度的人漏玩了它，實在相當失敗……

J.J覆



TEXT：假•惡魔召喚師─MARKS
鳴謝：真•惡魔召喚師 福田FUKUDA

SOUL HACKERS デビルサマナー ソウルハッカーズ

終極資料俾你知！

MAGIC & EXTRA DATA

PS
製造商：ATLUS
發售日：發售中　售價：6800日圓
容量：CD-ROM　記憶：1~4 BLOCKS
RPG／對應PocketStation

通常攻擊魔法

名稱	相性	威力	消費MP	對手	追加BAD	效果
アギ	火炎	5	3	單體	—	利用高溫將敵人燒掉及缺氧(小)
アギラオ	火炎	46	10	單體	—	利用高溫將敵人燒掉及缺氧(大)
マハ•ラギ	火炎	15	8	1列	—	利用高溫將敵人燒掉及缺氧(中)
マハ•ラギオン	火炎	40	18	全體	—	利用高溫將敵人燒掉及缺氧(大)
ブフ	冰結	5	3	單體	FREEZE	利用極端冷氣將敵人「冰結」(小)
ブフーラ	冰結	44	10	單體	FREEZE	利用極端冷氣將敵人「冰結」(大)
マハ•ブフ	冰結	14	8	1列	FREEZE	利用極端冷氣將敵人「冰結」(中)
マハ•ブフーラ	冰結	38	18	全體	FREEZE	利用極端冷氣將敵人「冰結」(大)
ジオ	電擊	5	3	單體	SHOCK	利用高壓電力將敵人「感電」(小)
ジオンカ	電擊	44	10	單體	SHOCK	利用高壓電力將敵人「感電」(大)
マハ•ジオ	電擊	14	8	單體+擴散	SHOCK	利用高壓電力將敵人「感電」(中)
マハ•ジオンカ	電擊	38	18	全體中心	SHOCK	利用高壓電力將敵人「感電」(大)
ザン	衝擊	5	3	單體	—	利用強力的衝擊力攻擊敵人員(小)
ザンマ	衝擊	48	10	單體	—	利用強力的衝擊力攻擊敵人員(大)
マハ•ザン	衝擊	14	8	1列	—	利用強力的衝擊力攻擊敵人員(中)
マハ•ザンマ	衝擊	38	18	全體	—	利用強力的衝擊力攻擊敵人員(大)
メギド	萬能	60	6	單體	—	不論相性的敵人都DAMAGE
メギドラ	萬能	75	12	1列	—	不論相性的敵人都DAMAGE
メギドラオン	萬能	72	22	全體	—	不論相性的敵人都DAMAGE
ハマ	破魔	22	4	單體	DYING	利用神聖之力令敵一擊死
ハンマ	破魔	18	6	1列	DYING	利用神聖之力令敵一擊死
ハマオン	破魔	20	8	全體	DYING	利用神聖之力令敵一擊死
ムド	呪殺	22	4	單體	DYING	呪殺敵人的呪法
ムドラ	呪殺	18	6	1列	DYING	呪殺敵人的呪法
ムドオン	呪殺	20	8	全體	DYING	呪殺敵人的呪法
マリンカリン	魔力	26	3	單體	CHARM	令敵人魅了之術
パララマ	神經	24	2	單體	PALYZE	將敵人綑縛封鎖其身體之郁動
ドルミナー	精神	22	2	單體	SLEEP	令敵人睡眠之術

特殊魔法

名稱	相性	威力	消費MP	對手	效果
ネクロマ	—	—	24	死之仲魔1體	召喚「死」之仲魔而變成不死
サバトマ	—	—	18	仲魔1體	無需MAG的召喚仲魔
エストマ	—	—	4	己方全員	抑制弱敵出現(月齡1周之間有效)
リベラマ	—	—	4	己方全員	遇敵遭遇率上昇(月齡1周之間有效)
リフトマ	—	—	6	己方全員	受損地形的DAMAGE無效化(月齡1周之間有效)
マッパー	—	—	3	己方全員	新月之前,表示周圍地形

回復魔法

名稱	相性	威力	消費MP	對手	效果
ディア	—	—	2	己方1人	HP回復(小)
ディアラマ	—	—	4	己方1人	HP回復(大)
ディアラハン	—	—	10	己方1人	HP完全回復
メ•ディア	—	—	6	己方全體	HP回復(小)
メ•ディアラマ	—	—	12	己方全體	HP回復(大)
メ•ディアラハン	—	—	30	己方全體	HP完全回復
マークディ	—	—	3	己方1人	「的」回復
チャムディ	—	—	3	己方1人	「魅了」回復
ボムディ	—	—	3	己方1人	「爆彈」回復
パララディ	—	—	3	己方1人	「麻痺」回復
パトラ	—	—	2	己方1人	「眠」「高揚」回復
メ•パトラ	—	—	4	己方全體	「眠」「高揚」回復
ペトラディ	—	—	3	己方1人	「石化」回復
ポズムディ	—	—	2	己方1人	「毒」回復
リカーム	—	—	8	己方1人	「瀕」「死」回復
サマリカーム	—	—	16	己方1人	HP最大狀態的「瀕」「死」回復
リカームドラ	—	—	1	己方全體	己方全員HP完全回復後,施術者「死」

攻擊補助魔法

名稱	相性	威力	消費MP	對手	追加BAD	效果
タル•ンダ	萬能	—	4	全體	—	敵人之攻擊力下降(最多4次)
ラク•ンダ	萬能	—	4	全體	—	敵人之防禦力下降(最多4次)
スク•ンダ	萬能	—	4	全體	—	敵人之命中力下降(最多4次)
デ•カジャ	萬能	—	6	全體	—	敵人之·ミ·ミ田效果消失
タル•カジャ	—	—	5	己方全體	—	己方之攻擊力上昇(最多4次)
ラク•カジャ	—	—	5	己方全體	—	己方之防禦力上昇(最多4次)
スク•カジャ	—	—	5	己方全體	—	己方之命中力上昇(最多4次)
マカ•カジャ	—	—	5	己方全體	—	己方之魔法威力上昇(最多4次)
デ•クンダ	—	—	8	己方全體	—	己方之「~·ミ·ミ」魔法效果消失
テトラジャ	—	—	8	己方全體	—	防禦破魔•呪殺相性的攻擊1次
テトラカーン	—	—	6	己方全體	—	使用TURN中,物理攻擊反射
マカラカーン	—	—	6	己方全體	—	使用TURN中,魔法攻擊反射

© ATLUS 1997,1999

召喚回喚魔法

名稱	相性	威力	消費MP	對手	效果
觀世音の濟度	—	—	8	人間1人	一段時間內將最大HP值提升1.5倍
ソーマ神權現	—	—	6	人間1人	HP&MP完全回復

召喚攻擊魔法

名稱	相性	威力	消費MP	對手	追加BAD	效果
戰の魔王	打擊	42	12	前列	—	三回連續攻擊
くりからの黑龍	火炎	46	12	前列	—	三回連續攻擊
二億四千萬の惡	萬能	80	8	全體	—	召喚魔王アンリ•マンユ,令NEUTAL產生DAMAGE
滿月の女王	萬能	120	4	全體	—	召喚魔王ヘカーテ攻擊(滿月時威力上昇)

NEMISSA 專用攻擊魔法

名稱	相性	威力	消費MP	對手	追加BAD	效果
ロマ•カロル	火炎	25	6	全體	—	HP越少,威力越高的必殺技
ロマ•グランド	冰結	25	6	全體	FREEZE	HP越少,威力越高的必殺技
ロマ•フルメン	電擊	25	6	全體	SHOCK	HP越少,威力越高的必殺技

特殊物理攻擊　仲魔專用

名稱	相性	威力	消費HP	對手	追加BAD	效果
ハそう跳び	技	10	8	全體	—	連續8次攻擊
忠義の斬擊	斬擊	?	25	前列	—	技者忠誠度越高,威力越高的技
忠義の拳	打擊	?	25	前列	—	技者忠誠度越高,威力越高的技
忠義の業	技	?	25	前列	—	技者忠誠度越高,威力越高的技
忠義の銃擊	槍擊	?	25	前列	—	技者忠誠度越高,威力越高的技
端杯手の突き	打擊	?	15	前列	—	飲酒後威力越高的技
醉神の一蹴り	打擊	?	12	單體	—	飲酒後威力越高的技
惑いの千鳥足	技	?	35	全體	CHARM	飲酒後威力越高的技

特殊物理攻擊　敵專用

名稱	相性	威力	消費HP	對手	追加BAD	效果
生体MAG拔き	技	10	4	全體	STONE	CP高的惡魔產生大DAMAGE及石化
ひとねむり	萬能	10	2	全體	—	HP回復後睡眠
脱走	萬能	10	2	全體	—	逃離戰鬥
ブーストアップ	萬能	10	2	全體	—	逃離戰鬥
バリアガード	萬能	10	2	單體	—	防禦力提高
ドルフィンキック	打擊	10	40	全體	—	前列現有HP的1/4,後列1/2的DAMAGE
ダイナップラスト	技	62	1	單體	—	用爆氣敵產生大DAMAGE
デストロイパイル	打擊	84	1	單體+擴散	—	向敵人打擊產生大DAMAGE
アルガ•ゾーナ	打擊	80	1	全體	—	在PARTY的2,4,6者產生DAMAGE
セカンド•サン	打擊	80	1	全體	—	在PARTY的1,3,5者產生DAMAGE
ギロチンフェイク	萬能	10	1	全體	—	有令敵人HP剩下1的可能性
異形胞子飛彈	槍擊	10	1	全體	—	向敵人加以異常狀態的攻擊
ナラクノアビス	萬能	10	1	全體	—	屬性LAW的仲魔返回COMP內
極光大破擊	萬能	10	1	前列	—	連續3次攻擊
ナイスショート	萬能	10	26	單體	—	令「感電」的敵人一擊死

特殊物理攻擊

名稱	相性	威力	消費HP	對手	追加BAD	效果
体当たり	打擊	12	10	單體(後時前單)	—	利用自己的身體撞向敵人的打擊技
ショートジャブ	打擊	12	5	單體(後時前單)	—	快速的重拳
押しつぶし	打擊	20	10	前單+兩脇	—	用雙手將敵人壓扁
回し蹴り	打擊	10	11	前列(右)	—	利用離心力產生的強勁KICK
ヒステリービンタ	打擊	8	15	前列(左)	—	充滿怒氣的掌摑
電擊裏拳	打擊	20	20	單體+擴散	SHOCK	令敵人「感電」的電擊PUNCH
大暴れ	打擊	24	18	單體+擴散	—	將所有力量攻擊敵人的暴行
メガトンプレス	打擊	42	25	1列	—	利用巨大身體壓扁敵人
ツイスターキック	打擊	16	12	前單+兩脇	—	利用回轉令腳揮動
サマーソルト	打擊	48	12	單體(後時前單)	—	筋斗踢
ミサイルパンチ	打擊	32	25	單體+擴散	—	連續打向敵人的拳
雷震王母の蹴り	打擊	34	52	全體	—	攻擊敵人的強勁向上踢
引っかき	斬擊	16	22	前列(右)	—	用爪將敵人撕裂
かすみ斬り	斬擊	20	26	前列(左)	—	令人目定口呆的快速斬擊
回転斬り	斬擊	12	36	全體	—	利用回轉將敵人撕裂的斬擊
両腕落とし	斬擊	34	15	單體	—	一瞬間攻擊敵人雙手的斬擊
ベノンザッパー	斬擊	20	18	1列(右)	POISON	給予敵人「毒」的斬擊
からたけ割り	斬擊	64	20	單體	—	將敵人切開的必殺劍
ヒートヴェイブ	斬擊	24	20	1列(左)	—	將敵人切開的熱颱風
イナズマ突き	斬擊	22	25	單體+擴散	SHOCK	令敵人「感電」的必殺撞擊
デスバウンド	斬擊	24	35	全體中心	—	令見到者都感到恐怖的劍技
木っ端みじん斬り	斬擊	40	40	全體	—	將敵人粉碎的激烈劍技來制裁敵人
虚空斬波	斬擊	68	52	全體	—	凌空揮動名人級劍技制裁敵人
まきつき	技	28	18	前單+兩脇	—	捲着敵人的勒殺之技
かみつき	技	30	15	單體(後時前單)	—	咬向敵人之技
羽ばたき	技	40	24	前列	—	飛起激烈拍動翅膀攻擊敵人
ついばみ	技	35	12	單體+擴散	—	將敵人當食物咬進口內
花粉	技	32	15	前單+兩脇	HIGH	令敵人「高揚」的花粉之風
ねじ切り	技	26	15	單體	—	像螺絲的將敵人切開的大技
折りたたみ	技	38	22	單體	—	毫無保留將敵人扭曲的大技
ねんえき	技	25	28	1列	CHARM	令敵人「魅了」的甜美液體
丸かじり	技	60	52	全體	—	利用大口咬向敵人
石化かみつき	技	16	15	單體	STONE	令敵人「石化」的技
綠のだえき	技	18	38	全體中心	POISON	令接觸者產生「毒」的液體
ねらい撃ち	槍擊	50	20	單體	—	向敵人的弱點射出冷酷的槍擊
ガン•フォーン	槍擊	10	12	單體+擴散	HIGH	利用機關槍式説話令敵人「高揚」
九十九針	槍擊	18	20	1列	—	向敵人投出無數的針
ハッピートリガー	槍擊	28	42	全體	—	沒有留餘地的向敵人亂射
應龍擊破	技	44	42	全體	—	利用強勁的波動將所有敵人皆殺的大技
モータルジハード	打擊	10	24	前列	—	可令敵人飛起的百萬噸PUNCH
ラブ•ハート	斬擊	15	42	全體	CHARM	令敵之心產生「魅了」的斬擊
ヘルストライク	打擊	12	32	全體中心	STONE	利用往地獄的招待令敵人「石化」
ゴルゴダの突き	斬擊	30	20	單體+貫通	SHOCK	利用強烈撞擊令敵人「感電」
コークスクリュー	打擊	38	15	單體	—	加上回轉力的強力PUNCH
フライング•ハイ	技	28	42	全體	HIGH	令敵人產生「高揚」的大技
アイスクラッシュ	萬能	10	26	單體	—	令「冰結」的敵人一擊死
ヤブサメショット	萬能	10	26	單體	—	令「的」的敵人一擊死
マモリクズシ	技	0	15	單體	—	對防禦中的敵人產生大DAMAGE
奧義マモリヤブリ	技	0	35	全體	—	對防禦中的敵人產生大DAMAGE
肉彈	打擊	10	1	單體	—	向敵人打擊(術者都受到大DAMAGE)
自爆	打擊	10	1	全體	—	向敵人打擊(術者生命被奪去)
タタミ返し	萬能	10	4	全體	—	使用TURN中,物理攻擊反射
三日月斬り	斬擊	5	15	前列	—	在1/8~3/8月齡時才會3次連續攻擊
月夜のもちつき	打擊	10	10	單體	—	滿月時才會4次攻擊
闇討ち	技	1	38	全體	—	新月時才會4次攻擊

特殊魔法攻擊

名稱	相性	威力	消費MP	對手	追加BAD	效果
惡魔の產聲	萬能	30	4	前單+兩脇	—	向敵人發出絕望的奇怪聲音
ネクロ•ドグマ	萬能	38	6	單體+擴散	—	向敵人發出壓倒性的邪惡教義
ファイアブレス	火炎	20	2	前單+兩脇	—	利用火炎之息將敵人燒成灰燼
火碎烈風破	火炎	38	6	1列 (後時前列)	—	不斷向敵人發出激烈的火碎流
アイスブレス	冰結	20	2	前單+兩脇	FREEZE	冰凍之息令敵人「冰結」
アイオンの雨	冰結	24	6	全體	FREEZE	永遠的冰雨令敵人「冰結」
放電	電擊	18	4	1列 (後時前列)	SHOCK	利用氣體放電令敵人「感電」
サンダーボルト	電擊	34	6	全體	SHOCK	激烈雷電令敵人「感電」
ソニックブーム	衝擊	16	2	單體	—	強力的衝擊波使敵人撕裂
惡魔の一喝	衝擊	36	4	單體+擴散	—	向敵人發出有衝擊效果的一喝
破魔の雷光	破魔	20	4	前列	DYING	令惡魔成佛的破魔之光
汚れ無のき威光	破魔	25	6	1列	DYING	向敵人發出破滅光芒
うしの刻參り	呪殺	16	4	單體	DYING	向敵人發出有修驗道秘法之呪殺
ペトラアイ	呪殺	18	6	前單	STONE	利用冷酷的眼神令敵人「石化」
催眠術	精神	20	4	1列	SLEEP	利用言語令敵人導向「眠」
子守り歌	精神	18	6	全體	SLEEP	利用優越的歌聲令敵人導向「眠」
高揚の歌	精神	26	2	前單	HIGH	利用奇妙的歌聲令敵人「高揚」
バリアントダンス	精神	24	4	前列	HIGH	利用異形的舞蹈令敵人「高揚」
パララアイ	神經	25	2	單體 (後時前單)	PALYZE	利用目光令敵人「麻痺」
パララ•ヴェブ	神經	22	3	1列	PALYZE	利用怪光線令敵人「麻痺」
惡魔の齒ぎしり	神經	18	4	全體	PALYZE	利用強烈的牙齒令敵人「麻痺」
マイトブレス	神經	24	2	前單	BOMB	利用混合火藥的氣息令敵人「爆彈」
バイツァ•ダスト	神經	24	5	前列	BOMB	接觸者全體「爆彈」
ファイナルヌード	魔力	24	2	前列	CHARM	利用性感的身體令敵人「魅了」
ベイバロンの氣	魔力	24	5	全體	CHARM	利用肉體的強烈想像力令敵人「魅了」
臭の息	魔力	22	2	前單	POISON	利用惡臭的氣體令敵人「毒」
毒ガスブレス	魔力	18	4	前列	POISON	利用刺激的氣息令敵人「毒」
ブラフマーストラ	萬能	48	12	全體中心	—	令敵人導向破滅的古代印度最強奧義
水の壁	—	—	5	己方全員	—	防禦火炎攻擊一次
炎の壁	—	—	5	己方全員	—	防禦冰結攻擊一次
光の壁	—	—	4	己方全員	—	防禦呪殺攻擊一次
闇の壁	—	—	4	己方全員	—	防禦破魔攻擊一次
サイコバリアー	—	—	2	己方全員	—	防禦精神攻擊一次
マーキング	衝擊	24	2	單體	MARK	令敵人產生「的」效果
ガン•ビーム	衝擊	52	4	單體	MARK	令敵人產生「的」效果
永眠のいざない	精神	100	8	單體	—	在睡眠狀態的敵人一擊死

特殊魔法攻擊　仲魔專用

名稱	相性	威力	消費MP	對手	追加BAD	效果
忠義の火炎	火炎	?	12	全體	—	施術者忠誠度越高,威力越高
忠義の冰結	冰結	?	12	全體	FREEZE	施術者忠誠度越高,威力越高
忠義の電擊	電擊	?	12	全體	SHOCK	施術者忠誠度越高,威力越高
忠義の衝擊	衝擊	?	12	全體	—	施術者忠誠度越高,威力越高
ジャッジメント	萬能	—	16	敵己方全員	—	NEUTRAL屬性以外者大DAMAGE
天罰	萬能	—	18	敵己方全員	—	與術者屬性有異者大DAMAGE
無限の挑發	萬能	—	2	全體	—	敵人防禦力急跌,攻擊力上昇
惡魔の脅り	萬能	—	2	全體	—	敵人攻擊力急跌,防禦力上昇
オルレアンの祈り	萬能	—	8	己方全員	—	不知會產生甚麼效果
ロストワード	萬能	—	12	己方全員	—	不知會產生甚麼效果
ドランクスマイル	魔力	46	4	全體	CHARM	飲酒之後,令敵人魅了

特殊魔法攻擊　敵專用

名稱	相性	威力	消費MP	對手	追加BAD	效果
光る眼	呪殺	100	4	單體	STONE	令LEVEL低者「石化」
獰猛冷卻波	冰結	100	4	全體	FREEZE	性格「獰猛」者受傷
狡猾縛りの魅惑	魔力	100	4	全體	CHARM	性格「狡猾」者受傷
優しさに一喝	衝擊	100	4	全體	—	性格「友愛」者受傷
造魔燒卻	火炎	100	4	全體	—	性格「虛心」者受傷
沈默のささやき	萬能	100	52	全體	—	禁用魔法
サキュバスの目	呪殺	100	4	全體	PALYZE	除麻痺狀態,男LEVEL 降一級
インキュバスの目	呪殺	100	4	全體	PALYZE	除麻痺狀態,女LEVEL 降一級
デスペアーナイト	呪殺	100	4	全體	PALYZE	除麻痺狀態,LEVEL 降一級
ハテナ•ボックス	萬能	100	6	全體	—	「冷靜」以內仲魔返回COMP內
シー•マーカー	萬能	100	8	單體	MARK	NEMISSA最優先的「的」
ハルマゲドン	萬能	100	16	全體	—	不論敵己HP減半 (DAMAGE上限為500)
デルタ•ブープラ	精神	28	8	全體	HIGH	令敵人「高揚」的魔法攻擊
イビル•トランス	神經	24	12	全體	BOMB	令敵人「爆彈」的魔法攻擊
バクテリオ•ワン	魔力	28	16	前單+兩脇	POISON	令敵人「毒」的魔法攻擊

武器 DATA

普通劍

名稱	性別	買價	賣價	攻擊力	命中率	攻擊範圍	後列使用	追加效果	裝備效果
スキアン•ドゥ	女	—	150	8	6	前單	×	—	—
イグナイター	男	—	150	9	4	前單	×	—	—
ハーフ•パイク	女	980	320	9	3	單體(後時前單)	○	—	—
レザー•コーム	男	800	200	11	18	前單	×	—	—
土產の木刀	兩	—	680	12	1	前單	×	—	—
バタフライナイフ	兩	1600	500	14	8	前單	×	—	—
仕込みカサ	男	—	1000	14	54	前單	×	—	—
アルミ•ダート	女	2400	800	16	12	單體	○	—	—
ビリー•クラブ	男	2600	800	20	3	前單貫通	×	—	—
アセイミナイフ	兩	—	200	20	22	前單+兩脇	×	—	—
靈波の小太刀	兩	—	300	20	22	前列(右)	×	—	—
トレンチナイフ	兩	2980	900	22	24	前單	×	—	—
バグ•ナク	女	4480	1400	22	10	前單	×	—	—
彈道ナイフ	女	3500	1100	22	4	單體	○	—	—
ニンジャソード	兩	4480	1400	28	58	前單	×	—	—
イール•スキナー	女	6800	2200	28	24	前單	×	SHOCK	—
こがらす丸	男	—	1700	28	38	前單	×	—	—
スピンヴィール	女	5200	1700	28	2	1列(左)	○	—	—
スキアヴォーア	男	—	2000	30	16	前列(右)	×	—	—
ジャイロウィール	女	9980	3300	30	34	1列(左)	○	—	—
フィランギ	男	6800	2200	31	68	前單貫通	×	—	—
ファキーズホルン	男	—	3000	32	30	前單	×	—	—
トイガンナイフ	女	—	1500	32	18	前單	×	—	運+2
デットリーのムチ	女	—	200	34	94	前列	○	—	—
クチナワの劍	男	—	2700	38	42	前列(左)	×	—	—
チャクラム	女	—	2500	41	18	1列(左)	○	—	—
·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ	男	—	500	44	8	單體	×	—	—
·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ	男	9800	3200	46	30	前單	×	—	—
長藤一文字	男	—	2300	48	28	前單	×	—	—
·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ田	男	16200	5400	50	68	前列(右)	×	—	—
波動大輪	女	—	900	50	42	1列(左)	○	—	—
青龍刀	男	12000	4000	52	54	前單	×	—	—
チェーンソー	男	29800	9900	56	32	前列	×	—	—
ニャン2クロー	女	—	2400	56	56	前列(右)	×	—	運+2
ナギナタ	女	13200	4400	58	38	單體	○	—	—
ランスロットの劍	男	—	3600	58	40	前單	×	—	知+2
コテツ•ブレード	男	22000	7300	60	58	前單	×	—	—
とねりこの弓	女	—	200	60	74	單體+擴散	○	—	—
ミズチウィップ	女	—	7500	60	74	1列	○	—	—
シャムシール	男	16200	5400	64	25	前單貫通	×	—	—
十文字槍	女	19800	6600	64	56	單體+擴散	○	—	—
ブリューナク	男	—	3000	66	13	前單貫通	×	—	—
山うば切りの太刀	男	—	3400	66	46	前單	×	FREEZE	—
ズフタフの槍	女	—	1200	66	68	前單貫通	○	—	—
グレイプニル	女	—	200	66	78	1列(後時前列)	○	—	—
雷神劍	男	—	7500	66	44	前單+兩脇	×	SHOCK	—
プラズマソード	男	59800	19900	68	102	前列	×	—	—
大般若長光	男	—	30000	68	51	前單	×	—	—
クイーンウィップ	女	26000	8600	68	42	前列	○	—	—
バキュームアクス	男	29800	9900	72	98	前單	×	—	耐+4
クレイモア	男	—	4000	72	45	前列(右)	×	—	—
不動正宗	男	—	60000	80	98	前列	×	—	—
アンスウェラー	男	—	6000	88	95	前列	×	—	—
風波の槍	女	—	500	88	80	前單貫通	○	—	速+4
フレイ•ソード	男	—	5800	90	102	前單	×	—	—
おおぐま星の弓	女	—	400	90	68	單體+擴散	○	—	—
ジェロニモの弓	女	—	600	92	125	全體	○	—	—
マンガスの槍	女	—	1200	95	78	前單貫通	○	—	—
ファーガスの劍	男	—	4200	110	18	前單	×	—	—
銘刀虎入道	男	—	8500	112	152	前單貫通	×	—	—
エンプレスロッド	女	—	100	118	114	前單+兩脇	○	—	—
レーヴァテイン	男	—	12000	120	134	前單	×	—	—
エンペラーソード	男	—	100	126	108	前列	×	—	—
カドゥケウス	女	—	1200	122	128	前單貫通	○	—	—
秘劍ヒノカグツチ	男	—	90000	132	148	全體	×	—	—

合体劍

名稱	性別	買價	賣價	攻擊力	命中率	攻擊範圍	後列使用	追加效果	裝備效果
無銘の刀	兩	—	300	14	2	前單	×	—	—
七星村正	兩	—	2000	?	?	前單	×	—	—
七星不知火村正	男	—	2000	?	?	前單	×	—	「火炎」屬性
七星冰刃村正	男	—	2000	?	?	前單	×	FREEZE	「冰結」屬性
七星電光村正	男	—	2000	?	?	前單	×	SHOCK	「電擊」屬性
七星破衝村正	男	—	2000	?	?	前單	×	—	「衝擊」屬性
七星魔映村正	女	—	2000	?	?	前單	×	CHARM	—
七星毒刃村正	女	—	2000	?	?	前單	×	POISON	—
七星夢想村正	女	—	2000	?	?	前單	×	SLEEP	—
ゲイボルグ	男	—	3500	56	45	前單貫通	○	—	—
如意棒	男	—	4000	64	59	前列	×	—	—
フツノミタマ	兩	—	4500	82	58	前單	×	—	—
クサナギの劍	男	—	4800	90	99	前單	×	—	—
グングニル	女	—	5000	124	118	前單貫通	○	—	—
スダルサナ	女	—	6000	120	122	全體	○	—	—
ピナーカ	男	—	7000	190	154	前單貫通	○	—	—

危險劍

名稱	性別	買價	賣價	攻擊力	命中率	攻擊範圍	後列使用	追加效果	裝備效果
絞首刑のパクソー	女	—	500	18	2	前列	○	—	使用者稀少機會中毒
友切丸	男	—	1800	38	18	單體	×	—	稀少機會攻擊己方
妖刀ニヒル	女	—	2200	51	21	前單	×	—	使用者稀少機會石化
惰眠のカタール	兩	—	3000	62	28	前列	×	SLEEP	使用者必定睡眠
ティルフィング	女	—	2600	79	33	單體	×	—	使用者稀少機會瀕死
首狩りスプーン	女	—	3300	80	56	1列(左)	×	—	攻擊失敗頻率高
王者の劍	男	—	16500	118	60	前列(右)	×	—	使用者稀少機會魅
妙法村正	男	—	20000	128	158	前列	×	—	使用者稀少機會DAMAGE

槍

名稱	性別	買價	賣價	種類	攻擊力	命中率	攻擊範圍	裝填可能彈數
クラップK•K	兩	—	300	單發槍	14	4	前單	3
ルガーP95DC	兩	1200	400	單發槍	17	8	前單	10
ステッキ型散發銃	兩	2200	700	單發槍	18	2	單體	10
アナイアレーター	兩	3600	1200	單發槍	18	4	前列	30
鐵パイプ型散彈銃	兩	3480	1100	散彈槍	20	2	前單+兩脇	5
ソーコムピストル	兩	3980	1300	單發槍	25	24	前單	10
アルクスー96	男	8800	2900	單發槍	28	52	前列	30
L•デストロイ	男	24800	8200	散彈槍	28	44	全體	10
ベネリMIS90	男	18000	6000	散彈槍	30	58	全體中心	10
AKS74	兩	5980	1900	單發槍	34	12	單體	20
イングラムM10	男	17800	5900	單發槍	38	32	前列	30
SPAS15	男	25000	8300	散彈槍	38	66	全體中心	10
サイドバイサイド	兩	14800	4900	散彈槍	40	8	前單+兩脇	5
モーゼルSR93	男	12800	4200	單發槍	42	22	單體	20
アールズ•ロック	女	—	6800	單發槍	43	29	前列	50
モスバーグ	男	26800	8900	散彈槍	48	52	前單+兩脇	5
パラドD	男	39800	13200	散彈槍	52	102	全體中心	10
ナンブ100式	男	17800	5900	單發槍	54	6	前單	10
ジリオニウムガン	兩	22000	18400	特殊槍	54	54	前單貫通	—
ステアーAMW	男	22000	7300	單發槍	55	40	前單貫通	20
散彈炎銃ランドル	男	55400	18400	散彈槍	58	73	全體	10
バスターショット	男	49800	16600	特殊槍	92	88	全體中心	—
ロイヤルポケット	男	—	8800	單發槍	106	40	單體	10
メギドファイアー	男	990000	26600	特殊槍	126	138	全體	—

子彈

名稱	性別	買價	賣價	種類	攻擊力	命中率	追加效果
ノーマル彈	兩	10(180)	3	單發彈	1	1	—
バードショット	兩	30(540)	10	單發彈	3	8	—
バードシェル	兩	60(1000)	20	散彈	6	6	—
ショックシェル	兩	200(3600)	60	散彈	6	8	SHOCK
麻醉彈	兩	90(1600)	30	單發彈	8	4	SLEEP
バイカーシェル	兩	100(1800)	30	散彈	8	14	—
ピンクショット	兩	—	100	單發彈	8	16	CHARM
シャークキラー	兩	120(2100)	40	單發彈	10	14	—
神經彈	兩	150(2700)	50	單發彈	10	16	PALYZE
ラッキシェル	兩	100(1800)	30	散彈	10	10	—
コロナシェル	兩	200(3600)	60	散彈	12	12	—
快樂の散彈	兩	280(4800)	90	散彈	14	16	HIGH
S•フォース	兩	280(4800)	90	單發彈	16	25	—
パンプキンボム	兩	—	100	散彈	20	34	—

防具 DATA

兜

名稱	性別	買價	賣價	防禦力	回避率	相性特性	裝備效果	裝備條件
ノックアウト帽	兩	—	100	2	2	NORMAL耐性	—	—
フリッツヘルム	兩	680	200	4	6	NORMAL耐性	—	—
鐵仮面	兩	—	600	6	8	NORMAL耐性	—	—
NBC酸素マスク	男	1300	400	7	2	NORMAL耐性	耐+1	—
防毒マスク6型	男	1600	500	7	12	魔力無效/精神弱	—	—
メタルターバン	女	1180	300	8	6	精神無效/魔力弱	—	—
グロテスクマスク	兩	—	800	9	10	神經無效/魔力弱	—	—
フルフェイスヘル	兩	2980	900	12	14	NORMAL耐性	—	—
SGE防護マスク	兩	5500	1800	14	14	神經無效/魔力弱	—	—
バルビュータ	男	6980	2300	15	18	NORMAL耐性	—	—
東方泰山の帽子	女	—	1400	15	16	NORMAL耐性	—	—
トーテンコップ	男	6980	2300	18	15	NORMAL耐性	—	—
ロブスターテイル	男	—	1800	18	18	精神無效/魔力弱	—	—
バレル•ヘルム	男	3980	1300	20	12	NORMAL耐性	速-4	—
ドルフィンヘルム	兩	16000	5300	22	18	精神無效/魔力弱	知+2	—
かわうその帽子	兩	—	2200	23	24	神經無效/魔力弱	知+2	—
アーメット	兩	12500	4100	25	20	NORMAL耐性	—	—
セイリュウの兜	女	—	2000	26	22	魔力無效/精神弱	—	知12以上
將門の兜	男	—	2800	30	28	魔力無效/精神弱	—	魔10以上
百七拾八式鐵耳	兩	—	3000	37	38	NORMAL耐性	運+4	—
ホイールヘルム	兩	—	100	41	27	NORMAL耐性	—	—

鎧

名稱	性別	買價	賣價	防禦力	回避率	相性特性	裝備效果	裝備條件
ケブラーベスト	兩	—	100	8	5	NORMAL耐性	—	—
防寒服	兩	—	400	8	6	冰結強	—	—
パッデドアーマー	兩	780	200	10	8	NORMAL耐性	—	—
落田武者の鎧	男	—	800	11	9	NORMAL耐性	耐+2	—
ハイレグアーマー	女	1600	530	12	8	火炎無效/冰結弱	—	—
プチプル重防護服	女	2300	760	16	10	魔力無效/精神弱	—	—
たらちねの鎧	女	—	1000	17	12	打擊無效/魔法弱	—	—
ハイドアーマー	男	3480	1100	20	12	冰結無效/火炎弱	力+2	—
明光鎧	兩	3480	1100	22	16		—	—
熱光學迷彩服	兩	7450	2400	26	24	NORMAL耐性	—	—
西方華山の衣	女	—	1900	26	18	NORMAL耐性	—	—
ブリガンダイン	男	5980	1900	32	11	NORMAL耐性	—	—
歩人甲	兩	7600	2500	42	19	電擊無效/衝擊弱	—	耐15以上
ビャッコの鎧	女	—	2700	45	24	冰結吸收/火炎弱	—	耐12以上
首星の羽衣	女	—	2400	46	20	電擊無效/衝擊弱	—	—
デモンズ•スキン	女	19800	6600	49	22	斬擊無效/打擊弱	耐+4	—
マクシミリアン	兩	16500	5500	50	18	NORMAL耐性	—	—
スカジャランダ	兩	—	3500	62	28	打擊無效/魔法弱	—	力20以上
ワールドアーマー	兩	—	100	64	32	NORMAL耐性	—	—
將門の鎧	男	—	3800	65	28	NORMAL耐性	—	魔10以上
大天使のブラ	兩	—	5000	72	44	電擊吸收/衝擊弱	—	知20以上

小手

名稱	性別	買價	賣價	防禦力	回避率	相性特性	裝備效果	裝備條件
大和手甲	男	2400	800	1	12	呪殺無效	—	—
G—ラダーズ	女	3480	1100	1	15	呪殺無效	力-3,魔+3	—
レザーグラブ	兩	—	100	2	3	NORMAL耐性	—	—
エンゲージリング	兩	—	600	3	8	呪殺反射/打擊弱	—	—
宇宙意志のリング	女	600	200	4	2	NORMAL耐性	—	—
ジャミングアーム	男	1100	300	7	9	NORMAL耐性	魔+2	—
ラトル•スネーク	兩	1280	400	8	8	NORMAL耐性	—	—
力王の小手	男	—	800	8	1	呪殺無效/破魔弱	力+3,魔-4	—
南方衝山の指輪	女	—	1400	12	10	NORMAL耐性	—	—
ガントレット	男	2200	700	13	10	NORMAL耐性	—	—
カイザーリング	男	4980	1600	15	12	NORMAL耐性	力+1	—
ガードエンジェル	兩	4980	1600	16	18	NORMAL耐性	—	—
インテルガード	女	6480	2100	18	14	呪殺無效/破魔弱	—	—
鳥人の腕輪	兩	—	1800	18	20	呪殺無效	—	魔12以上
虎目石の小手	兩	7200	2400	20	8	NORMAL耐性	力+2	—
鬼神の小手	男	—	1800	22	16	呪殺無效/破魔弱	力+2	—
ラウリンの指輪	兩	9800	3200	24	20	呪殺無效	力-2,魔+2	—
フクロウグラブ	女	—	2000	24	22	呪殺無效/打擊弱	—	—
スザクの小手	女	—	2600	30	38	NORMAL耐性	—	力12以上
ジャッジフィスト	兩	—	100	31	31	NORMAL耐性	—	—
將門の小手	男	—	2800	34	24	NORMAL耐性	—	魔10以上

具足

名稱	性別	買價	賣價	防禦力	回避率	相性特性	裝備效果	裝備條件
レザーブーツ	兩	—	10	2	2	NORMAL耐性	—	—
クライムブーツ	兩	980	300	4	1	NORMAL耐性	—	—
ジャバー•フット	兩	—	8000	5	15	NORMAL耐性	—	—
イエローチャプス	男	1200	400	6	12	NORMAL耐性	—	—
フットエスケープ	兩	1580	500	7	24	NORMAL耐性	速+2	—
ローマサンダル	女	—	800	8	16	NORMAL耐性	—	—
ダンシングヒール	女	2980	900	10	15	NORMAL耐性	—	—
エア•セエレ	女	—	800	10	20	火炎吸收/冰結弱	—	魔12以上
エンジニアブーツ	男	2780	900	11	10	NORMAL耐性	—	—
獸皮のすね當て	兩	3980	1300	12	24	NORMAL耐性	—	—
ヘシアンブーツ	男	5980	1900	14	28	NORMAL耐性	—	—
北方　山の具足	女	—	1400	15	28	NORMAL耐性	—	—
ハッピーサンダル	兩	—	1600	16	32	NORMAL耐性	速+3	—
メタルブーツ	兩	7800	2600	17	24	NORMAL耐性	—	—
とび色シューズ	兩	—	2000	20	40	NORMAL耐性	速+2	—
ローラーブレード	兩	9800	3200	22	36	NORMAL耐性	速+3	—
ゲンブの足甲	女	—	2000	25	42	電擊吸收/衝擊弱	—	速12以上
ミラージュブーツ	兩	12800	4200	26	40	NORMAL耐性	速+2	—
チャリアトレッグ	兩	—	100	28	65	NORMAL耐性	—	—
パンツァーレッグ	男	13500	4500	40	4	NORMAL耐性	速-5	—
將門の具足	男	—	2800	42	56	NORMAL耐性	—	魔10以上

INSTALL SOFT

名稱	使用BLOCK數	買價	效果
エネミー•ソナー	1	—	預定敵人出現之LEVEL
キャプス•ロック	2	980	抑制低主角5個LEVEL以上的敵人出現
ネオ•クリア	2	—	經常表示周圍地形
ガリバーマジック	1	480	主角HP在步行時回復
ハニー•ビー	1	—	AUTOMAP可能表示身處以外之層數
スキャニングゼロ	1	980	AUTOMAP可能表示受損地形之構造
Mr.サプライズ	1	980	先制攻擊之確率飛躍上昇
ナイチンゲーラー	1	720	AUTO戰鬥中,其中一個同伴的HP跌至1/2時,AUTO戰鬥解除
ヒロえもん	1	480	戰鬥終了時之ITEM拾得率飛躍上昇
ギボ•アイズ	1	720	戰鬥中,而決定攻擊對手時會表示和攻擊相性有關的情報
ナース•コール	1	780	戰鬥中,召喚仲魔後會回復最大HP之50%HP
百太郎	1	720	敵人之BACK ATTACK無效化
ムーン•パルサー	1	720	戰鬥BATTLE時會表示仲魔之月齡攻擊週期表
ダーク•マン	1	980	可以和DARK屬性惡魔會話交涉
レディ•キラーズ	1	480	與有女性口吻的惡魔之會話交涉成功率飛躍上昇
ムーン•アダルト	1	—	滿月時之會話交涉成功率飛躍上昇
ジャイブトーキン	1	980	與奇怪口吻的惡魔會話時,字幕會支援表示
ダブル•バリュー	1	720	會話交涉時使用MAG的價值倍增
シュタイナー	1	720	COMP內可以進行精靈,御靈,造魔合體
ダ•ヴィンチ	1	—	COMP內可以檢查合體
アルバート	1	480	COMP合體之LOST確率大幅減少
コペルニクス	2	—	COMP合體之合體事故確率增大
フライデー	1	—	用COMP合體後之仲魔忠誠度最大(2周目才可取得)
スティーブン	1	—	用COMP合體時之合體LEVEL無限制(2周目才可取得)
バックアッパー	2	—	開啟COMP畫面的地方,可以進行SAVE
タイム•ガール	1	480	在3D迷宮中,會顯示時間
デビダズ'99	1	—	DEVIL ANALYSIS會表示未發現的惡魔
フロスト•パネル	1	—	戰鬥中的PANEL變成フロストDESIGN
ランタン•パネル	1	—	戰鬥中的PANEL變成ランタンDESIGN
リバー•パネル	1	—	戰鬥中的PANEL變成リバーDESIGN
オニ•マーク	1	—	戰鬥中的BATTLE STATUS MARK會變成在真•女神轉生等使用的MARK DESIGN

TEXT：第152隻小精靈——小璘



POKEMON！日夜鍛鍊去取勝！



製造商：任天堂
售價：3000日圓
發售日：發售中　記憶：8MB
RPG

第五站：OTSUKIMI 山

打敗了小剛之後，便要到第2位擁有藍色聖章的精靈訓練員小霞（カスミ）處進發了！可是由於她是在HANADA CITY內的比賽場地，所以小智一定要在NIBI CITY經過3號通道進入OMITSUKI山，再經過4號通道才去到那裏的。

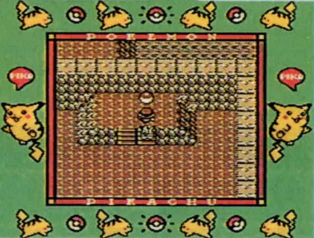
在3號通道中，有數位精靈訓練員會攔截玩者的去路進行挑戰，那時可趁機增加小精靈的經驗值和賺取金錢；此外，在精靈中心內會遇到一位以500元來售賣「鯉魚王」的叔叔，各位可不用理會他，因為小智不久便能在KUCHIBA CITY內學到能釣「鯉魚王」的釣魚技術，到時能釣過飽也行。

OMITSUKI山總共有2層，其中1/F分開2個地方，小智要從B1/F才能到達另一方的1/F。那裏有很多野生小精靈隱藏，由於牠們是隨機出現的，所以當遇到時便要爭取機會捕捉；特別是出現機會極低的皮皮，若玩黃版的朋友最好能捕捉多於1隻，因為在2號通道中有位小朋友想利用「芭莉也」來交換牠，因此要帶多點精靈球入內啊！另外在接近出口的地方會取得2個小精靈化石的其中之一（2個化石是不同的小精靈來的），它們能在GUREN TOWN中變回活生生的小精靈，所以當拾到後可將之存入電腦中待用。

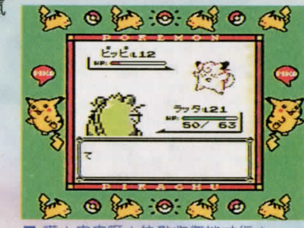
在黃版中，火箭兵團會在到出口的途中出現，於是戰鬥又要開始了。他們將會派出阿柏蛇、喵喵怪和毒氣丸出戰，因此最好便使用特殊或格鬥系的小精靈與牠們對戰。

走出OMITSUKI山便是4號通道，那裏沒有精靈訓練員上前挑戰，草叢的範圍又很少，所以要通過那裏十分容易，經過之後便到HANADA CITY與小霞戰鬥了。

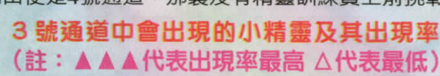
■ 最好經常回來精靈中心回復HP



■ 洞內能取得不少道具的



■ 嘩！皮皮呀！快點收復她才行！



	紅	綠	藍	黃
波波（ポッポ）	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲1/2	×
小哥達（コラッタ）	×	×	×	▲1/2
鬼雀（オニスズメ）	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲1/2
穿山鼠（サンド）	×	×	×	▲1/2
波波球（プリン）	▲	▲	▲	×
猴怪（マンキー）	×	×	×	▲1/2

3號通道

1/F（A）

OTSUKIMI 山 1/F（A）中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
穿山鼠（サンド）	×	×	×	1/2
皮皮（ピッピ）	△	△	△	△
波音蝠（ズバット）	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲1/2
磨菇蟲（パラス）	1/2	1/2	1/2	×
小拳石（イシツブテ）	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲1/2

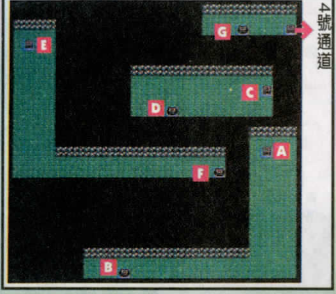
1/F（B）

OTSUKIMI 山 1/F（B）中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
皮皮（ピッピ）	▲	▲	▲	▲
波音蝠（ズバット）	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲1/2
磨菇蟲（パラス）	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲1/2
小拳石（イシツブテ）	▲▲	▲▲	▲▲	▲1/2

OTSUKIMI山B1/F中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
皮皮（ピッピ）	△	△	△	△
波音蝠（ズバット）	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲1/2	▲▲1/2
磨菇蟲（パラス）	1/2	1/2	1/2	×
小拳石（イシツブテ）	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲1/2



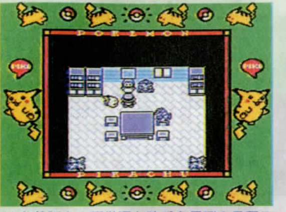
B1/F

4 號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
小哥達（コラッタ）	▲▲	▲▲	▲▲	▲1/2
鬼雀（オニスズメ）	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲1/2
阿柏蛇（アーボ）	▲▲	×	×	×
穿山鼠（サンド）	×	▲▲	▲▲	▲1/2
猴怪（マンキー）	×	×	×	▲1/2

© SHOGAKUKAN © 1995, 1996,1998 NINTENDO／CREATURES INC.／GAME FREAK INC.

第六站：HANADA CITY



■ 在黃版中，可從這女孩手上得到奇異種子

由於在MIRACLE CYCLE中要在KUCHIBA CITY取得單車換領券才能得到單車、民居B需要到過小岬的家才能進入，而HANADA洞穴又要學懂「なみのり」才能進入，所以以小智暫時的情況，他除了在HANADA CITY比賽場地與小霞決戰外，便沒有其他鎮內的地方可去了。

另外如玩紅綠藍版的朋友，在民居A中能夠向住在那裏的叔叔交換小精靈，玩紅綠版的朋友可利用「蚊香蝌蚪」交換「路祖娜」，玩藍版的朋友可利用「哥力其」交換「鬼斯通」；不過「蚊香蝌蚪」和「哥力其」也要在之後的地方才能得到，因此要待遲些捕捉到牠們才能返回這裏作出交換。而玩黃版的朋友在那裏將遇到一位女孩，若小智與比卡超的親密度高的話(對比卡超説話時，牠是十分開心的表情)，她便會將奇異種子送給小智的了。

■ 你能買到價值一百萬元的單車嗎？



HANADA CITY 內釣到的小精靈

（註：◆代表會出現 ×代表不會出現）

	紅綠藍	黃
傻鴨(コダック)	◆	×
大鉗蟹(クラブ)	◆	×
獨角金魚(トサキント)	◆	◆
金魚王(アズマオウ)	×	◆

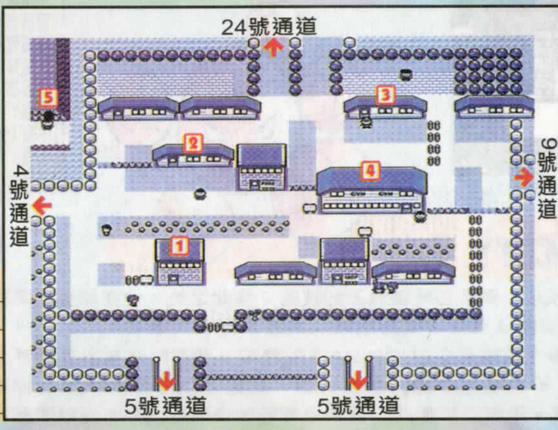
HANADA CITY 比賽場地內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
傻鴨(コダック)	◆	×
大鉗蟹(クラブ)	◆	×
獨角金魚(トサキント)	◆	×

HANADA CITY 內買到的道具

精靈球(モンスターボール)	200元
傷藥(キズぐすり)	300元
脫離洞穴之繩(あなぬけのひも)(只有黃版出現)	550元
防蟲劑(むしよけスプレー)	350元
解毒劑(どくけし)	100元
燙火膏(やけどなおし)	250元
睡眠解除劑(ねむけざまし)	200元
麻痺解除劑(まひなおし)	200元

HANADA CITY

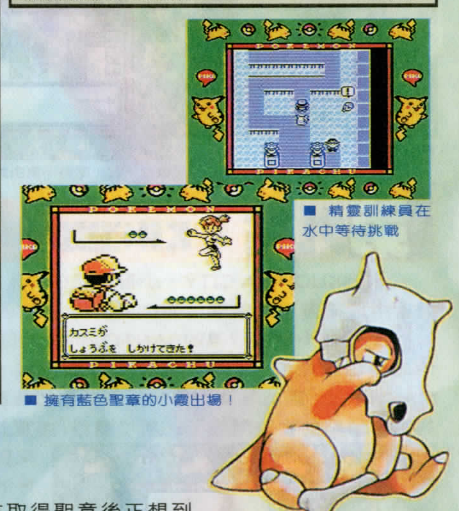


1 MIRACLE CYCLE
2 民居A
3 民居B
4 HANADA CITY比賽場地
5 HANADA洞穴

第二戰之寵物訓練員：小霞

對戰之小精靈

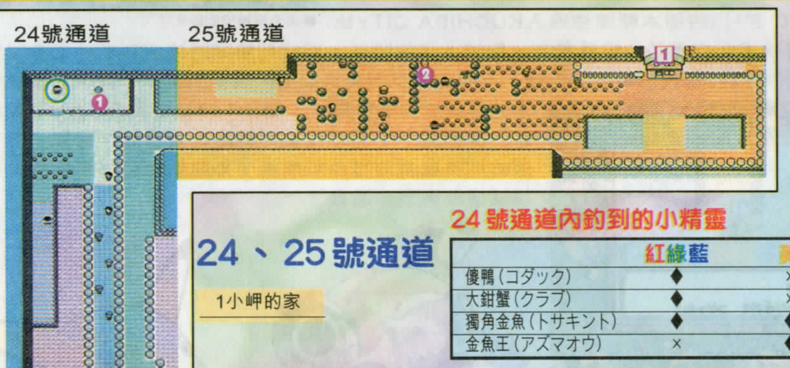
紅綠藍黃	
海星星	LV18
寶石海星	LV21
建議使用小精靈屬性	電擊



■ 精靈訓練員在水中等待挑戰

■ 擁有藍色聖章的小霞出場！

第七站：24、25號通道



24、25號通道

1小岬的家

小智在取得聖章後正想到24號通道之際，他的宿敵小茂又走來挑戰了。這次他帶了4隻小精靈與小智決戰，小智最好還是使用電或草系的小精靈比較有利。打敗小茂後，便能通過24和25號通道到達小精靈迷小岬的家，可是在途中會遇到頗多的精靈訓練員，各位要小心了。

進入小岬的家中，發現原來他竟然變成了一隻小精靈！後來替他回復原狀，便將停泊在KUCHIBA港口的SANTO ANNU郵輪之船票送給小智，而小智便能返回HANADA CITY，穿過民居B到第5號通道了。

玩黃版的朋友經過24號通道時，一定要到通道左上方的位置，因為與在那裏的男孩交談便能得到小火龍，所以不要錯過這機會啊！



■ 比卡超為什麼感到奇怪的呢？

24 號通道內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
傻鴨(コダック)	◆	×
大鉗蟹(クラブ)	◆	×
獨角金魚(トサキント)	◆	◆
金魚王(アズマオウ)	×	◆

24 號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
綠毛蟲(キャタピー)	×	▲1/2	▲1/2	×
鐵甲蟲(トランセル)	×	▲1/2	▲1/2	×
獨角蟲(ビードル)	▲1/2	×	×	×
鐵殼蛹(コクーン)	▲1/2	×	×	×
波波(ポッポ)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲▲
比比鳥(ピジョン)	×	×	×	△
卡斯(ケーシィ)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
喇叭芽(マダツボミ)	×	▲▲	×	▲▲
行路草(ナゾノクサ)	▲▲	×	▲▲	▲▲
毛毛蟲(コンパン)	×	×	×	▲

■ 小精靈竟然變成人，令比卡超十分驚奇

■ 小岬將船票送給小智

■ 解決了小岬事件後，警察姐姐便會將民居B解封

25 號通道內釣到的小精靈

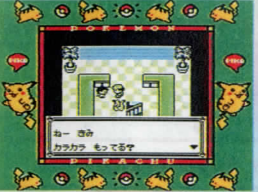
	紅綠藍	黃
傻鴨(コダック)	◆	×
大鉗蟹(クラブ)	◆	◆
獨角金魚(キングラー)	×	◆
多腳水母(トサキント)	◆	×

25 號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
綠毛蟲(キャタピー)	△	▲1/2	▲1/2	×
鐵甲蟲(トランセル)	1/2	▲1/2	▲1/2	×
獨角蟲(ビードル)	▲1/2	△	△	×
鐵殼蛹(コクーン)	▲1/2	1/2	1/2	×
波波(ポッポ)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	▲▲
比比鳥(ピジョン)	×	×	×	△
卡斯(ケーシィ)	▲1/2	▲1/2	▲1/2	×
喇叭芽(マダツボミ)	×	▲▲	×	▲▲
行路草(ナズノツサ)	▲▲	×	▲▲	▲▲
毛毛蟲(カンパン)	×	×	×	▲

第八站：5、6號通道

從5號通道一直向下行就能由地下通道到6號通道，在地下通道中會有一位男孩交換小精靈；在紅綠藍版中，小智是需要以「尼多郎♂」來交換「尼美蘭♀」，而黃版則需要以「卡拉卡拉」來交換「哥力其」。當經過通道時，玩者可在每行一步時也按一下A鍵，因為那裏有很多道具拾到的。離開地下通道便會到達6號通道，再往下行就能去到KUCHIBA CITY了。

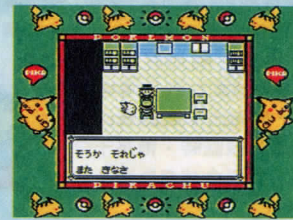


■你可以和我交換小精靈嗎？

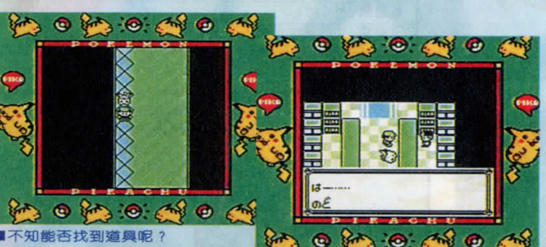
在5號通道的精靈養育所中，小智可將小精靈暫放其中讓養育員協助飼養牠，不過當然不是免費的啦！另一方面，若暫放的小精靈過多或飼養時間太長的話，費用亦會隨之而增加的，所以要考慮清楚是否有需要才決定暫放。



■把波波球捉回來吧！



■小精靈可暫放在這裏的


■不知能否找到道具呢？

■對不起！暫時不能由此路通過！



5號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波波(ポッポ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲
比比鳥(ピジョン)	×	×	×	1/2
小哥達(コラッタ)	×	×	×	▲▲
波波球(プリン)	×	×	×	▲
喵喵怪(ニャース)	×	▲▲	▲▲	×
喇叭芽(マダツボミ)	×	▲▲	×	×
行路草(ナズノクサ)	▲▲	×	▲▲	▲▲
猴怪(マンキー)	▲▲	×	▲▲	×
卡斯(ケーシィ)	×	×	×	▲1/2

6號通道內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
沙路達(シェルダー)	◆	×
大鉗蟹(クラブ)	◆	×
獨角金魚(トサキント)	×	◆

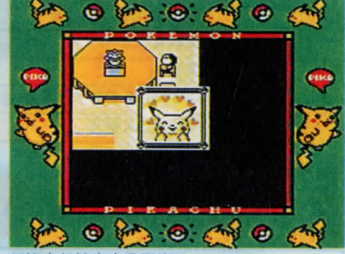
6號通道中會出現的小精靈及其出現率

	紅	綠	藍	黃
波波(ポッポ)	▲▲	▲▲	▲▲	▲▲
比比鳥(ピジョン)	×	×	×	1/2
小哥達(コラッタ)	×	×	×	▲▲
波波球(プリン)	×	×	×	▲
喵喵怪(ニャース)	×	▲▲	▲▲	×
喇叭芽(マダツボミ)	×	▲▲	×	×
行路草(ナゾノクサ)	▲▲	×	▲▲	×
猴怪(マンキー)	▲▲	×	×	×
卡斯(ケーシィ)	×	×	×	▲1/2
傻鴨(コダック)	×	×	×	▲▲▲
高超鴨(ゴルダック)	×	×	×	1/2

第九站：KUCHIBA CITY

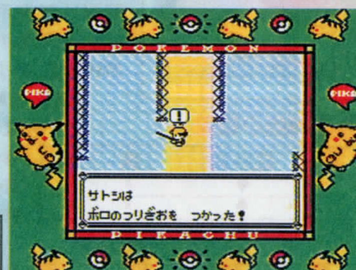
來到KUCHIBA CITY，小智便能在釣魚叔叔中學會垂釣鯉魚王的技術；除此之外，他亦能在精靈同好會中取得單車換領券，而在民居中，紅綠版能以鬼雀，或藍版能以波波來交換火蔥鳥。

小智在小岬中取得的SANTO ANNU郵輪之船票可在KUCHIBA海港使用，那郵輪內有很多世界各地的精靈訓練員，小智可與他們比試比試。不過進入這裏的主要目的，是要得到能斬開樹木的秘點MACHINE，因此若要取得的話便要到船長室。不過話雖如此，假如小智若取得MACHINE便離開郵輪的話，郵輪便會駛開的了，所以還是「遊覽」完整艘郵輪才到船長室。在走到船長室的途中，小茂又出來與小智挑戰，小智若使用水、電、草或蟲系的小精靈是比較好的。


■比卡超被皮皮吸引住了

利用「いあいぎり」將樹木斬開並進入KUCHIBA CITY比賽場地後，會發現場內佈滿了垃圾桶和有一扇鎖上了的門子。而能夠解開門鎖便要靠地上的垃圾桶了，小智要從中找尋2個夠解鎖的垃圾桶，不過它們是隨機決定的，當找到其中一個後，圍繞着它的其他垃圾桶便是令一個了；可是若找錯第2個便要由第一個找起，不知各位能否輕易地找到呢？另外，玩黃版的朋友當拿到橙色聖章後，再與站在民居附近的女孩說話便能得到車厘龜了。

■你喜歡釣魚嗎？



■嘩！釣到魚了！

KUCHIBA CITY 內釣到的小精靈



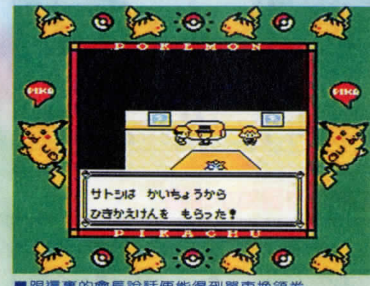
	紅綠藍	黃
大眼水母(メノクラゲ)	×	◆
沙路達(シェルダー)	◆	×
大鉗蟹(クラブ)	◆	×
噴墨海馬(タッツー)	×	◆

KUCHIBA CITY 內買到的道具

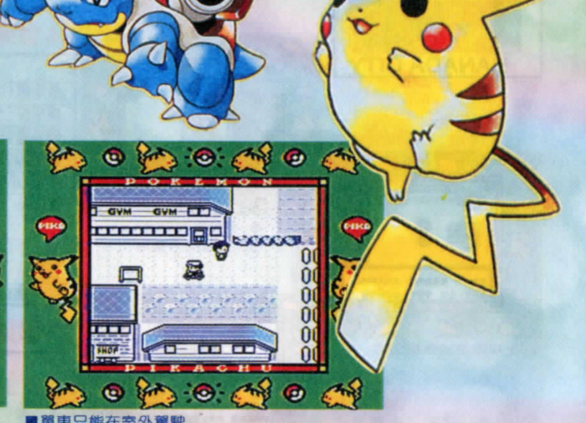
精靈球(モンスターボール)	200元
良好傷藥(イイキズぐすり)	700元
動彈不能解除劑(こおりなざまし)	250元
睡眠解除劑(ねむけざまし)	200元
麻痺解除劑(まひなおし)	200元
防蟲劑(むしよけスポレー)	350元

KUCHIBA 港口內釣到的小精靈

	紅綠藍	黃
大眼水母(メノクラゲ)	×	◆
沙路達(シェルダー)	◆	◆
大鉗蟹(クラブ)	◆	×
噴墨海馬(ヒトデマン)	×	◆



■跟這裏的會長說話便能得到單車換領券


■單車只能在室外駕駛

6號通道

11號通道

KUCHIBA港口

1 釣魚叔叔的家
2 精靈同好會
3 民居
4 KUCHIBA CITY比賽場地

KUCHIBA CITY

第三戰之寵物訓練員：馬卓士

對戰之小精靈

紅綠藍	
雷靈彈	LV21
比卡超	LV18
雷超	LV24
建議使用小精靈屬性	地／岩

黃	
雷超	LV28
建議使用小精靈屬性	地／岩

■找到了解鎖的垃圾桶了嗎？



■學會了斬樹便能到比賽場地了

■在船上有不少精靈訓練員

絕技和MACHINE

每隻小精靈也會跟據牠們的屬性而使用特有的絕技，而這些絕技超過100種，當中有物理、特殊攻擊和一些補助性質的絕技，牠們在升級時便會學懂。除此之外，小精靈還可從購入或取得的MACHINE來學另一種的新絕技，這些MACHINE分2種：「絕技MACHINE」和「秘點MACHINE」，「絕技MACHINE」總共有50款，而「秘點MACHINE」有5款。

雖然有很多絕技讓小精靈使用，可是牠們最多只能記憶4項絕技，萬一有新絕技學習，玩者便要選擇忘記使用中的絕技或不學習新絕技，要怎樣選擇便要視乎玩者對小精靈的要求了。另外要注意的，便是只要得到「秘點MACHINE」，玩者就可無限次數地給小精靈學習（「絕技MACHINE」每次得到只能用一次）；不過一旦讓牠們學會便不能忘記，所以要考慮清楚才讓牠們學習。



絕技MACHINE 號數	技名	屬性	功能
1	メガトンパンチ	普通	普通的攻擊
2	かまいたち	普通	在第2回合才作出攻擊
3	つるぎのまい	普通	增加攻擊力
4	ふきとばし	普通	將對手吹走來結束戰鬥，但與精靈訓練員戰鬥時不能使用
5	メガトンキック	普通	普通的攻擊
6	どくどく	毒	令對手中毒，而中毒的傷害程度是隨回合增加
7	つのドリル	普通	如果擊中便會使對手擊倒的絕技
8	のしかかり	普通	除攻擊以外，有3成機會令對手麻痺
9	とっしん	普通	利用攻擊將受到傷害的1/4反彈給對手
10	すてみタックル	普通	利用攻擊將受到傷害的1/4反彈給對手
11	バブルこうせん	水	除攻擊以外，有3成的機會減低對手的速度
12	みずでっぽう	水	普通的攻擊
13	れいとうビーム	冰	除攻擊以外，有1成的機會令對手不能反擊
14	ふぶき	冰	除攻擊以外，有3成機會的令對手不能反擊
15	はかいこうせん	普通	能使對方有重大的損傷，並能令對方停止攻擊一次
16	ネコにこばん	普通	在戰鬥時所失去的金錢能在戰鬥後取回
17	じごくぐるま	格鬥	利用攻擊將受到傷害的1/4反彈給對手
18	カウンター	格鬥	將對手的物理攻擊以雙倍威力反彈，特殊攻擊無效
19	ちきゅうなげ	格鬥	不理會防禦力及屬性將對手減低與自己LEVEL相同數值的HP
20	いかり	普通	攻擊對手直至對手倒下，而每當自己受傷便會增加威力
21	メガドレイン	草	吸取所承受的一半傷害來回復HP
22	ソーラービーム	草	在使用的那回合會將光吸收，在第2回合才作出攻擊
23	りゅうのいかり	龍	不理會防禦力及屬性將對手減低40HP
24	10まんボルト	電擊	除攻擊以外，有3成的機會令對手麻痺
25	かみなり	電擊	除攻擊以外，有1成的機會令對手麻痺
26	じしん	地	普通的攻擊
27	じわれ	地	如果擊中便會使對手擊倒的絕技
28	あなをほる	地	在使用的那回合會鑽入地底，在第2回合才作出攻擊。在非戰鬥時能逃出迷宮
29	サイコキネシス	特殊	除攻擊以外，有3成的機會令對手的特殊能力下降
30	テレポート	特殊	逃離戰鬥現場，但與精靈訓練員戰鬥時無效。在非戰鬥時能 小精靈中心
31	ものまね	普通	能使出對手的攻擊
32	かげぶんしん	普通	能夠避開對手的攻擊
33	リフレクター	特殊	受到物攻擊會將傷害減半
34	がまん	普通	在使出後2-3回合中所受到的損傷以雙倍奉還
35	ゆびをふる	普通	隨機使出各種絕技
36	じばく	普通	使出令自己面臨頻死狀態的強勁攻擊
37	タマゴばくだん	普通	普通的攻擊
38	だいもんじ	炎	除攻擊以外，有3成機會令對手燒傷
39	スピードスター	普通	一定能攻擊到對方
40	ロケットずつき	普通	在使用的那TURN會把頭縮入，在第2TURN才作出攻擊
41	タマゴうみ	普通	回復一半的HP最大值。在非戰鬥時能使同行小精靈的HP回復
42	ゆめいく	特殊	吸取睡眠中的對手的HP
43	ゴッドバード	飛行	在第2回合才作出攻擊
44	ねむる	特殊	在HP完全回復後睡2個回合
45	でんじは	電擊	令對手產生麻痺
46	サイコウェーブ	特殊	令對手有「自己的LEVEL 1-1.5倍」的傷害
47	だいばくはつ	普通	使出令自己面臨頻死狀態的強勁攻擊
48	いわなだれ	岩	普通的攻擊
49	イライアタック	普通	普通的攻擊
50	みがわり	普通	利用分身來避開對手的攻擊，但需要1/4的最大HP值

秘點MACHINE 號數	技名	屬性	功能
1	いあいぎり	普通	普通的攻擊。在非戰鬥時能令樹木握開
2	そらをとぶ	飛行	在使用的那回合會跳起，在第2回合才作出攻擊。在非戰鬥時能轉移到其他市鎮
3	なみのり	水	普通的攻擊。在非戰鬥時能在水上移動
4	かいりき	普通	普通的攻擊。在非戰鬥時能令岩石移動
5	フラッシュ	普通	減低對手命中率。能在IWAYAMA 隧道的洞穴中作照明。





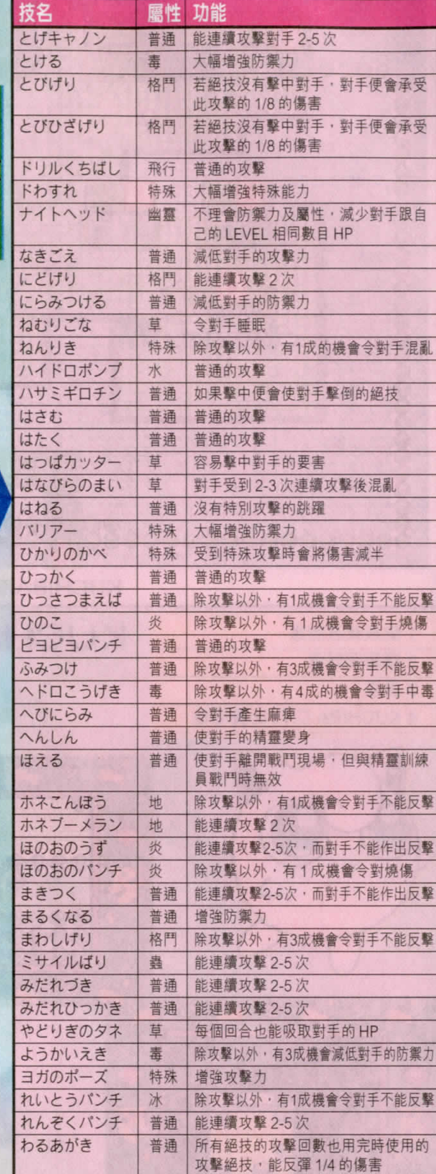




從升級學懂的絕技

技名	屬性	功能
あくまのキッス	普通	令對手睡眠
あばれる	普通	在2-3回連續攻擊後會令對手混亂
あやしいひかり	幽靈	令對手混亂
あわ	水	除攻擊以外有3成的機會減低對手的速度
いかりのまえば	普通	將對手的HP減至一半
いとをはく	蟲	減低對手的速度
いやなおと	普通	大幅下降對手的防禦力
いわおとし	岩	普通的攻擊
うたう	普通	令對手睡眠
えんまく	普通	減低對手的命中率
おうふくビンタ	普通	能夠連續攻擊對手2-5次
オウムがえし	飛行	使用與對手相同的絕技作出反擊，若在對手出招後不用便沒無效
オーロラビーム	冰	除攻擊以外，有3成的機會減低對手的攻擊力
かえんほうしゃ	炎	除攻擊以外，有1成的機會令對手燒傷
かくばる	普通	增強自己的攻擊力
かぜおこし	普通	普通的攻擊
かたくなる	普通	增強自己的防禦力
かなしばり	普通	隨機使對手的其中一項絕技不能使出
かみつく	普通	除攻擊以外，有1成的機會令對手不能作出反擊
かみなりパンチ	電擊	除攻擊以外，有1成的機會令對手麻痺
からてチョップ	普通	容易擊中對手的要害
からではさむ	水	能夠連續攻擊對手2-5次，而對方不能作出攻擊
からにこもる	水	增強自己的防禦力
からみつく	普通	除攻擊以外有3成的機會減低對手的速度
きあいだめ	普通	使用1個回合儲氣來作出容易擊中要害的攻擊
キノコのほうし	草	令對手睡眠
きゅうけつ	蟲	吸取對手的HP令自己的HP回復
きりさく	普通	容易擊中對手的要害
クラブハンマー	水	容易擊中對手的要害
くろいきり	冰	不分敵我使狀態回復正常
けたぐり	格鬥	增強自己的速度

技名	屬性	功能
こうそくいどう	特殊	除攻擊以外，有1成機會令對手產生混亂
サイケこうせん	特殊	令對手睡眠
さいみんじゅつ	特殊	回復自己的HP最大值
じこさいせい	普通	回復自己的HP最大值一半的數量
したでなめる	幽靈	除攻擊以外，有3成機會令對手麻痺
しっぽをふる	普通	減低對手的防禦力
しびれごな	草	令對手產生麻痺
しめつける	普通	能連續攻擊對手2-5次，而對手不能作出攻擊
しろいきり	冰	降低能力令自己不會受到對手的攻擊
すいとる	草	將自己所損傷的一半吸收成為HP
ずつき	普通	除攻擊以外，有3成的機會令對手不能反擊
すなかけ	普通	減低對手的命中率
スプーンまげ	特殊	減低對手的命中率
スモッグ	毒	除攻擊以外，有4成的機會令對手中毒
せいちょう	普通	增強特殊能力
ソニックブーム	普通	不理會防禦力及屬性，減少對手的20HP
たいあたり	普通	普通的攻擊
たきのぼり	水	普通的攻擊
たたきつける	普通	普通的攻擊
ダブルニードル	蟲	2次連續攻擊。除攻擊以外，有成的機會令對手中毒
たまなげ	普通	能連續攻擊對手2-5次
ちいさくなる	普通	增強回避率
ちょうおんぱ	普通	令對手混亂
つつく	飛行	普通的攻擊
つのでつく	普通	普通的攻擊
つばさでうつ	飛行	普通的攻擊
つるのムチ	草	普通的攻擊
テクスチャー	普通	在戰鬥中能使自己與對手的屬性相同
でんきショック	電擊	除攻擊以外，有1成的機會令對手麻痺
でんこうせっか	普通	不理會速度，能首先作出攻擊
どくガス	毒	令對手中毒
どくのこな	毒	令對手中毒
どくばり	毒	除攻擊以外，有2成的機會令對手中毒



技名	屬性	功能
とげキャノン	普通	能連續攻擊對手2-5次
とける	毒	大幅增強防禦力
とびげり	格鬥	若絕技沒有擊中對手，對手便會承受此攻擊的1/8的傷害
とびひざげり	格鬥	若絕技沒有擊中對手，對手便會承受此攻擊的1/8的傷害
ドリルくちばし	飛行	普通的攻擊
ドわすれ	特殊	大幅增強特殊能力
ナイトヘッド	幽靈	不理會防禦力及屬性，減少對手跟自己的LEVEL相同數目HP
なきごえ	普通	減低對手的攻擊力
にどげり	格鬥	能連續攻擊2次
にらみつける	普通	減低對手的防禦力
ねむりごな	草	令對手睡眠
ねんりき	特殊	除攻擊以外，有1成的機會令對手混亂
ハイドロポンプ	水	普通的攻擊
ハサミギロチン	普通	如果擊中便會使對手擊倒的絕技
はさむ	普通	普通的攻擊
はたく	普通	普通的攻擊
はっぱカッター	草	容易擊中對手的要害
はなびらのまい	草	對手受到2-3次連續攻擊後混亂
はねる	普通	沒有特別攻擊的跳躍
バリアー	特殊	大幅增強防禦力
ひかりのかべ	特殊	受到特殊攻擊時會將傷害減半
ひっかく	普通	普通的攻擊
ひっさつまえば	普通	除攻擊以外，有1成機會令對手不能反擊
ひのこ	炎	除攻擊以外，有1成的機會令對手燒傷
ピヨピヨパンチ	普通	普通的攻擊
ふみつけ	普通	除攻擊以外，有3成機會令對手不能反擊
ヘドロこうげき	毒	除攻擊以外，有4成的機會令對手中毒
へびにらみ	普通	令對手產生麻痺
へんしん	普通	使對手的精靈變身
ほえる	普通	使對手離開戰鬥現場，但與精靈訓練員戰鬥時無效
ホネこんぼう	地	除攻擊以外，有1成機會令對手不能反擊
ホネブーメラン	地	能連續攻擊2次
ほのおのうず	炎	能連續攻擊2-5次，而對手不能作出反擊
ほのおのパンチ	炎	除攻擊以外，有1成機會令對燒傷
まきつく	普通	能連續攻擊2-5次，而對手不能作出反擊
まるくなる	普通	增強防禦力
まわしげり	格鬥	除攻擊以外，有3成機會令對手不能反擊
ミサイルばり	蟲	能連續攻擊2-5次
みだれづき	普通	能連續攻擊2-5次
みだれひっかき	普通	能連續攻擊2-5次
やどりぎのタネ	草	每個回合也能吸取對手的HP
ようかいえき	毒	除攻擊以外，有3成機會減低對手的防禦力
ヨガのポーズ	特殊	增強攻擊力
れいとうパンチ	冰	除攻擊以外，有1成機會令對手不能反擊
れんぞくパンチ	普通	能連續攻擊2-5次
わるあがき	普通	所有絕技的攻擊回數也用完時使用的攻擊絕技，能反彈1/4的傷害

出現地方及版本：
喵喵怪（LV10）5、6號通道（綠藍）

可從絕技或秘點 MACHINE 中學懂的絕技：
06,08,09,10,11,12,15,16,20,24,25,31,32,34,39,40,44,50

絕技出現LEVEL要求

		喵喵怪（普通）	高竇貓（普通）（LV28）
技名	屬性	綠藍	綠藍
ひっかく	普通	基本技	基本技
なきごえ	普通	基本技	基本技
かみつく	普通	12	12
ネコにこばん	普通	17	17
いやなおと	普通	24	24
みだれひっかき	普通	33	37
きりさく	普通	44	51



出現地方及版本：
傻鴨（LV15）24、25號通道（紅綠藍）
傻鴨（LV15）6號通道（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,28,31,32,34,39,40,44,50,03,04

絕技出現LEVEL要求

		傻鴨（水）	高超鴨（水）（LV33）
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
ひっかく	普通	基本技	基本技
しっぽをふる	普通	28	28
かなしばり	普通	31	31
ねんりき	特殊	36	39
みだれひっかき	普通	43	48
ハイドロポンプ	水	52	59



出現地方及版本：
猴怪（LV10）5、6號通道（紅）
猴怪（LV3）22號通道（黃）

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,15,16,17,18,19,20,24,25,28,31,32,34,35,39,40,44,48,50,04

絕技出現LEVEL要求

		猴怪（格鬥）		火爆猴（格鬥）（LV28）	
技名	屬性	紅	黃	紅	黃
ひっかく	普通	基本技	基本技	基本技	基本技
にらみつける	普通	基本技	基本技	基本技	基本技
けたぐり	格鬥	×	9	×	9
からてチョップ	普通	15	15	15	15
みだれひっかき	普通	21	21	21	21
きあいだめ	普通	27	27	27	27
いかり	普通	×	×	×	28
ちきゅうなげ	格鬥	33	33	37	37
いやなおと	普通	×	45	×	45
あばれる	普通	39	39	46	46




出現地方及版本：
護主犬(LV15) 8號通道(紅藍)
護主犬(LV26) GUREN TOWN小精靈公館1/F(黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
06,08,09,10,15,20,23,28,30,31,32,33,34,38,39,40,44,50

絕技出現LEVEL要求

		護主犬(炎)	奉神犬(炎)(利用炎之精靈石)
技名	屬性	紅藍黃	紅藍黃
かみつく	普通	基本技	基本技
ほえる	普通	基本技	基本技
ひのこ	炎	18	×
にらみつける	普通	23	×
とっしん	普通	30	×
こうそくいどう	特殊	39	×
かえんほうしゃ	炎	50	×



出現地方及版本：
蚊香蝌蚪(LV10)利用「良好的釣竿」(いいつりざお)在任何水池垂釣(紅綠)
蚊香蝌蚪(LV2)在5號通道用傻鴨交換(藍)
蚊香蝌蚪(LV5)利用「犀利釣竿」(すごいつりざお)在TOKIWA CITY的水池中垂釣(黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,11,12,13,14,15,17,18,19,20,26,27,29,31,32,34,35,40,44,46,50,03,04

絕技出現LEVEL要求

		蚊香蝌蚪(水)	蚊香蛙(水)(LV25)	蚊香怪(水·毒)(利用水之精靈石)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃	紅綠藍黃
あわ	水	基本技	基本技	基本技
さいみんじゅつ	特殊	16	16	16
みずでっぽう	水	19	19	19
おうふくビンタ	普通	25	26	×
のしかかり	普通	31	33	×
ドわすれ	特殊	38	41	×
ハイドロポンプ	水	45	49	×



出現地方及版本：
卡斯(LV8) 24號通道(紅藍)
卡斯(LV7) 5、6號通道(黃)
卡斯(LV6)老虎機的禮物(綠)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,15,17,18,19,20,28,29,30,31,32,33,34,35,40,44,45,46,49,50,05

絕技出現LEVEL要求

		卡斯(特殊)	尤基納(特殊)(LV16)	費迪(特殊)(利用通信交換)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃	紅綠藍黃
テレポート	特殊	基本技	基本技	基本技
スプーンまげ	特殊	×	*	*
ねんりき	特殊	×	16	16
かなしばり	普通	×	20	20
サイケこうせん	特殊	×	27	27
じこさいせい	普通	×	31	31
サイコキネシス	特殊	×	38	38
リフレクター	特殊	×	42	42

* 比卡超版中只有野生尤基納才懂得的絕技



出現地方及版本：
溫力其(LV15) IWAYAMA INNEL的地牢1/F(紅綠藍)
溫力其(LV16) 10號通道(黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,15,17,18,19,20,26,27,28,31,32,34,35,38,40,44,48,50,04

絕技出現LEVEL要求

		溫力其(格鬥)	哥力其(格鬥)(LV28)	佳力其(格鬥)(利用通訊交換)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃	紅綠藍黃
からてチョップ	普通	基本技	基本技	基本技
けたぐり	格鬥	20	20	20
にらみつける	普通	25	25	25
きあいだめ	普通	32	36	36
ちきゅうなげ	格鬥	39	44	44
じごくぐるま	格鬥	46	52	52



出現地方及版本：
喇叭芽(LV12) 24、25號通道(綠黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
03,06,08,09,15,20,21,22,31,32,33,34,44,50,01

絕技出現LEVEL要求

		喇叭芽(草·毒)	口呆花(草·毒)(LV21)	大食花(草·毒)(利用葉之精靈石)
技名	屬性	綠黃	綠黃	綠黃
つるのムチ	草	基本技	基本技	基本技
せいちょう	普通	基本技	基本技	基本技
まきつく	普通	13	13	13
どくのこな	毒	15	15	15
ねむりごな	草	18	18	18
しびれごな	草	21	23	×
ようかいえき	毒	26	29	×
はっぱカッター	草	33	38	×
たたきつける	普通	42	49	×




出現地方及版本：
大眼水母(LV5) 19-21號水道(紅綠藍黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
03,06,09,10,11,12,13,14,15,20,21,31,32,33,34,40,44,50,01,03

絕技出現LEVEL要求

		大眼水母(水·毒)	多腳水母(水·毒)(LV30)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
ようかいえき	毒	基本技	基本技
ちょうおんぱ	普通	7	7
まきつく	普通	13	13
どくばり	毒	18	18
みずでっぽう	水	22	22
からみつく	普通	27	27
バリアー	特殊	33	35
いやなおと	普通	40	43
ハイドロポンプ	水	18	50



出現地方及版本：
小拳石(LV7) OTSUKIMI山洞B1/F(紅綠藍)
小拳石(LV10) OTSUKIMI山洞B1/F、1/F(黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,15,17,18,19,20,26,27,28,31,32,34,35,36,38,44,47,48,50,04

絕技出現LEVEL要求

		小拳石(岩·地)	滾動石(岩·地)(LV25)	滾動岩(岩·地)(利用通訊交換)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃	紅綠藍黃
たいあたり	普通	基本技	基本技	基本技
まるくなる	普通	11	11	11
いわおとし	岩	16	16	16
じばく	普通	21	21	21
かたくなる	普通	26	29	29
じしん	地	31	36	36
だいばくはつ	普通	36	43	43



出現地方及版本：
小火馬(LV28) GUREN TOWN的小精靈公館1/F、2/F(紅綠藍)
小火馬(LV28) 17號通道(黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
03,06,07,08,09,10,15,20,31,32,33,34,38,39,40,44,50

絕技出現LEVEL要求

		小火馬(火)	烈焰馬(火)(LV40)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
ひのこ	火	基本	基本
しっぽをふる	普通	30	30
ふみつけ	普通	32	32
なきごえ	普通	35	35
ほのおのうず	火	39	39
とっしん	普通	43	47
こうそくいどう	特殊	48	55




出現地方及版本：
小呆獸(LV15) 9、10號通道等地方垂釣(紅綠藍)
小呆獸(LV15) 12、13號通道(黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,26,27,28,29,30,31,32,33,34,38,39,40,44,45,46,49,50,03,04,05

絕技出現LEVEL要求

		小呆獸(水·特殊)	大呆獸(水·特殊)(LV37)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
ねんりき	特殊	基本技	基本技
かなしばり	普通	18	18
ずつき	普通	22	22
なきごえ	普通	27	27
みずでっぽう	水	33	33
からにこもる	水	×	37
ドわすれ	特殊	40	44
サイコキネシス	特殊	48	55



出現地方及版本：
小磁怪(LV21)無人發電所(紅綠藍)
小磁怪(LV16)10號通道(黃)

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
06,09,10,15,20,24,25,30,31,32,33,34,39,44,45,50,05

絕技出現LEVEL要求

		小磁怪(電)	三合一磁怪(電)(LV30)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
たいあたり	普通	基本技	基本技
ソニックブーム	普通	21	21
でんきショック	電	25	25
ちょうおんぱ	普通	29	29
でんじは	電	35	38
スピードスター	普通	41	46
いやなおと	普通	47	54



出現地方及版本：
火蔥鳥(LV3)在KUCHIBA CITY利用鬼雀交換(紅綠)
火蔥鳥(LV2)在KUCHIBA CITY利用波波交換(藍)
火蔥鳥(LV26)12、13號通道(黃)

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
02,03,04,06,08,09,10,20,31,32,33,34,39,40,50,01,02

絕技出現LEVEL要求

		火蔥鳥(普通·飛行)
技名	屬性	紅綠藍黃
つつく	飛行	基本技
すなかけ	普通	基本技
にらみつける	普通	7
みだれづき	普通	15
つるぎのまい	普通	23
こうそくいどう	特殊	31
きりさく	普通	39




出現地方及版本：
多多(LV18)16號通道(紅綠藍)
多多(LV18)16、18號通道(黃)

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
04,06,08,09,10,15,20,31,32,33,34,40,43,44,49,50,02

絕技出現LEVEL要求

		多多(普通·飛行)	多多利奧(普通)(LV31)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
つつく	飛行	基本技	基本技
なきごえ	普通	20	20
みだれづき	普通	24	24
ドリルくちばし	飛行	30	30
いかり	普通	36	39
トリイアタック	普通	40	45
こうそくいどう	特殊	44	51



出現地方及版本：
小海獅(LV28)FUTAGO島B1/F(紅綠藍)
小海獅(LV22)FUTAGO島B1/F(黃)

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
06,07,08,09,10,11,12,13,14,15,16,20,31,32,34,40,44,50,03,04

絕技出現LEVEL要求

		小海獅(水)	白海獅(水·冰)(LV34)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
ずつき	普通	基本技	基本技
なきごえ	普通	30	30
オーロラビーム	冰	35	35
ねむる	特殊	40	44
とっしん	普通	45	50
れいとうビーム	普通	50	56



出現地方及版本：
爛泥獸(LV30)GUREN TOWN的小精靈公館2/F(紅綠藍)
爛泥獸(LV23)GUREN TOWN的小精靈公館1/F(黃)

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
06,08,15,20,21,24,25,31,32,34,36,28,44,47,50

絕技出現LEVEL要求

		爛泥獸(毒)	爛泥怪(毒)(LV38)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
はたく	普通	基本技	基本技
かなしばり	普通	基本技	基本技
どくガス	毒	30	30
ちいさくなる	普通	33	33
ヘドロこうげき	毒	37	37
かたくなる	普通	42	45
いやなおと	普通	48	53
とける	毒	55	60



出現地方及版本：
沙路達(LV15)6、11號通道、KUCHIBA CITY、KUCHIBA海港等地方垂釣(紅綠藍)
沙路達(LV10)KUCHIBA海港中垂釣(黃)

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
06,09,10,11,12,13,14,15,20,30,31,32,33,34,36,39,44,47,49,50,03

絕技出現LEVEL要求

		沙路達(水)	巴路些(水·冰)(利用水的精靈石)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
たいあたり	普通	基本技	基本技
からにこもる	水	基本技	基本技
ちょうおんぱ	普通	18	×
からではさむ	水	23	×
オーロラビーム	冰	30	×
にらみつける	普通	39	×
れいとうビーム	冰	50	×
とげキャノン	普通	×	50



出現地方及版本：
鬼斯(LV18)SHION TOWN的POKEMON TOWER3、4、5階(紅綠藍)
鬼斯(LV18)SHION TOWN的POKEMON TOWER3、4階(黃)

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,15,17,18,19,20,21,24,25,29,31,32,34,35,36,40,42,44,46,47,50,04

絕技出現LEVEL要求

		鬼斯(幽靈·毒)	鬼斯通(幽靈·毒)(LV25)	耿鬼(幽靈·毒)(利用通訊交換)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃	紅綠藍黃
したでなめる	幽靈	基本技	基本技	基本技
あやしいひかり	幽靈	基本技	基本技	基本技
ナイトヘッド	幽靈	基本技	基本技	基本技
さいみんじゅつ	特殊	27	29	29
ゆめくい	特殊	35	38	38



出現地方及版本：
大岩蛇(LV13)IWAYAMA隧道B1/F、B2/F(紅綠藍)
大岩蛇(LV14)IWAYAMA隧道B2/F(黃)

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
06,08,09,10,20,26,27,28,31,32,34,36,40,44,47,48,50,04

絕技出現LEVEL要求

		大岩蛇(岩·地)
技名	屬性	紅綠藍黃
たいあたり	普通	基本技
いやなおと	普通	基本技
しめつける	普通	15
いわおとし	岩	19
いかり	普通	25
たたきつける	普通	33
かたくなる	普通	43

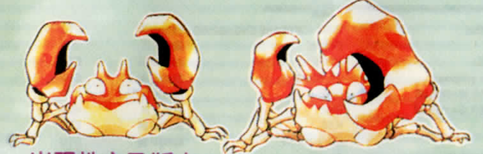



出現地方及版本：
食夢獸(LV9)11號通道(紅綠藍)
食夢獸(LV15)11號通道(黃)

可從絕技MACHINE中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,15,17,18,19,20,29,30,30,31,32,33,34,35,40,42,44,45,46,49,50,05

絕技出現LEVEL要求

		食夢獸(特殊)	催眠獸(特殊)(LV26)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
はたく	普通	基本技	基本技
さいみんじゅつ	特殊	基本技	基本技
かなしばり	普通	12	12
ねんりき	特殊	17	17
ずつき	普通	24	24
どくガス	毒	29	33
サイコキネシス	特殊	32	37
ヨガのポーズ	特殊	37	43



出現地方及版本：
大鉗蟹(LV15)24、25號通道、SAFARI ZONE等地方垂釣(紅綠藍)
大鉗蟹(LV10)25號通道垂釣(黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
03,06,08,09,10,11,12,13,14,15,20,31,32,34,44,50,01,03,04

絕技出現LEVEL要求

		大鉗蟹(水)	巨鉗蟹(水)(LV28)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
あわ	水	基本技	基本技
にらみつける	普通	基本技	基本技
はさむ	普通	20	20
ハサミギロチン	普通	25	25
ふみつけ	普通	30	34
クラブハンマー	水	35	42
かたくなる	普通	40	49



出現地方及版本：
雷霆彈(LV14)10號通道(紅綠藍)
雷霆彈(LV33)無人發電所(黃)
霹靂彈(LV3)GUREN TOWN的小精靈研究所利用雷超交換(紅綠)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
06,09,15,20,24,25,30,31,32,33,34,36,39,40,44,45,47,50,05

絕技出現LEVEL要求

		雷霆彈(電擊)	霹靂彈(電擊)(LV30)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
たいあたり	普通	基本技	基本技
いやなおと	普通	基本技	基本技
ソニックブーム	普通	17	17
じばく	普通	22	22
ひかりのこべ	特殊	29	29
スピードスター	普通	36	40
だいばくはく	普通	43	50



出現地方及版本：
蛋蛋(LV23)SAFARI ZONE的AREA 1(紅綠藍)
蛋蛋(LV20)SAFARI ZONE的AREA 2(黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
06,09,10,15,20,21,22,29,30,31,32,33,34,36,37,44,46,47,50,04

絕技出現LEVEL要求

		蛋蛋(草·特殊)	椰樹獸(草·特殊)(利用葉的精靈石)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
たまなげ	普通	基本技	基本技
さいみんじゅつ	特殊	基本技	基本技
リフレクター	特殊	25	×
やどりぎのタネ	草	28	×
ふみつけ	普通	×	28
しびれごな	草	32	×
どくのこな	毒	37	×
ソーラービーム	草	42	×
ねむりごな	草	48	×



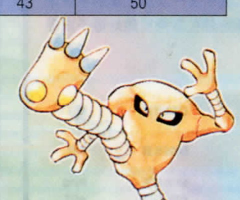
出現地方及版本：
卡拉卡拉(LV20)SHION TOWN的POKEMON TOWER 3/F、4/F、5/F(紅綠藍)
卡拉卡拉(LV16)SAFARI ZONE的AREA2(黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,11,12,13,14,15,17,18,19,20,26,27,28,31,32,34,38,40,44,50,04

絕技出現LEVEL要求

		卡拉卡拉(地)		格拉格拉(地)(LV28)	
技名	屬性	紅綠藍	黃	紅綠藍	黃
なきごえ	普通	基本技	基本技	基本技	*
ホネこんぼう	地	基本技	10	基本技	10
しっぽをふる	普通	×	13	×	13
ずつき	普通	×	18	×	18
にらみつける	普通	25	25	25	25
きあいだめ	普通	31	31	31	31
あばれる	普通	38	38	41	41
ホネブーメラン	地	43	43	48	48
いかり	普通	46	46	55	55

*只有進化的格拉格拉才懂





出現地方及版本：
沙古拉(LV30)YAMABUKI CITY的格鬥道場(紅綠藍黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,17,18,19,20,31,32,34,38,40,44,50,04

絕技出現LEVEL要求

		沙古拉(格鬥)
技名	屬性	紅綠藍黃
にどげり	格鬥	基本技
ヨガのポーズ	特殊	基本技
まわしげり	格鬥	33
とびげり	格鬥	38
きあいだめ	普通	43
とびひざげり	格鬥	48
メガトンキック	普通	53

出現地方及版本：
比華拉(LV30)YAMABUKI格鬥道場(紅綠藍黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
01,05,06,08,09,10,17,18,19,20,31,32,34,35,39,40,44,50,04

絕技出現LEVEL要求

		比華拉(格鬥)
技名	屬性	紅綠藍黃
れんぞくパンチ	普通	基本技
こうそくいどう	特殊	基本技
ほのおのパンチ	炎	33
れいとうパンチ	冰	38
かみなりパンチ	電擊	43
メガトンパンチ	普通	48
カウンター	格鬥	53



出現地方及版本：
大舌頭(LV23)18號通道利用大呆獸交換(紅綠)
大舌頭(LV25)SAFARI ZONE的AREA 1(藍)
大舌頭(LV50)HANADA洞穴的B1/F(黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
01,03,05,06,08,09,10,11,12,13,14,15,17,18,19,20,24,25,26,27,31,32,34,38,40,44,50,01,03,04

絕技出現LEVEL要求

		大舌頭(普通)
技名	屬性	紅綠藍黃
まきつく	普通	基本技
ちょうおんぱ	普通	基本技
ふみつけ	普通	7
かなしばり	普通	15
まるくなる	普通	23
たたきつける	普通	31
いやなおと	普通	39



出現地方及版本：
毒氣丸(LV30)GUREN TOWN的小精靈公館(紅綠藍)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
06,15,20,24,25,31,32,34,36,38,44,47,50

絕技出現LEVEL要求

		毒氣丸(毒)	毒氣雙子(毒)(LV35)
技名	屬性	紅綠藍	紅綠藍
たいあたり	普通	基本技	基本技
スモッグ	毒	基本技	基本技
ヘドロこうげき	毒	32	32
えんまく	普通	37	39
じばく	普通	40	43
くろいきり	冰	45	49
だいばくはつ	普通	48	53





出現地方及版本：
鐵甲犀牛(LV25)SAFARI ZONE的廣場(紅綠藍)
鐵甲犀牛(LV20)SAFARI ZONE的廣場(黃)
鐵甲暴龍(LV33)GUREN TOWN的小精靈研究所利用高超鴨交換(黃)

可從絕技 MACHINE 中學懂的絕技：
01,05,06,07,08,09,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,24,25,26,27,28,31,32,34,38,40,44,48,50,03,04

絕技出現LEVEL要求

		鐵甲犀牛(地·岩)	鐵甲暴龍(地·岩)(LV42)
技名	屬性	紅綠藍黃	紅綠藍黃
つのでつく	普通	基本技	基本技
ふみつけ	普通	30	30
しっぽをふる	普通	35	35
みだれづき	普通	40	40
つのドリル	普通	45	48
にらみつける	普通	50	55
とっしん	普通	55	64

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

6月

17日	HOP COLLECTION Vol.2MISS LAND	ALTRON	1280日圓	ETC
	MISTAKE TAKEN	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	OVER DRIVING IV	EA SQUARE	5800日圓	RAC
	MEDIEVIL	SCE	5800日圓	ACT
	跨過我的屍體	SCE	5800日圓	AVG
	'99甲子園	魔法	5800日圓	SPT
	SPRIGGAN~LUNAR VERSE~	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
24日	UFO-A DAY IN THE LIFE	ASCII	5800日圓	ACT
	PERSONA 2 罪	ATLUS	6800日圓	RPG
	戀愛講座REAL AGE	IMAGEEINER	5800日圓	AVG
	戀愛講座REAL AGE (限定版)	IMAGEEINER	7800日圓	AVG
	THE KING OF FIGHTERS 97 (THE BEST)	SNK	2800日圓	FIG

機迷們期待已久的大作，第一集推出時以其獨特的遊戲系統，及其世界觀吸引了很多的FANS，説到這一個要買的遊戲的話，《PERSONA 2 罪》絕對不容錯過。





業務用版本推出了不久便移植到PS了，《餓狼傳説》系列中第一次以立體的手法來表現，不過這遊戲在香港反應好像不太熱烈。

	餓狼傳説WILD AMBITION	SNK	5800日圓	FIG
	私立JUSTICE學園 熱血青春日記2	CAPCOM	5800日圓	FIG
	GRANDIA	GAMEART	5800日圓	RPG
	JERSEY DEVIL之大冒險	KONAMI	4980日圓	ACT
	METAL GEAR SOLID INTERGRAL	KONAMI	4980日圓	ACT
	SALUGETU	SCE	價格未定	ACT
	LOVE LOVE TRUCK	TYO	4800日圓	ACT
	到處也是危機	德間書店	5800日圓	AVG
	PACHINSOLT完全攻略4	日本SYSCON	6800日圓	ETC
	TWINS STORY	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	FIRE職業摔角G	HUMAN	5800日圓	SPT
	BAKABAKA PASSION	PRODUCE	5800日圓	ACT
	PACHINSLOT帝王2	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	
	ATLANTIS~THE LOST TALES~	HUMAN	4800日圓	SLG
	GUN GUAGE	KONAMI	5800日圓	STG
	THE YELLOW MONKEY TOUR IN P.S. PLATIUM TICKET（暫稱）	FANHOUSE	6800日圓	ACT
	Superlite 1500 SERIES Vol.4 CURLING	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.5 ARUMU PRESS	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.6 ASTEROIT	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.7 TENAD WARS	SUCCESS	1500日圓	ETC
	PRESSURE ZONE	TAKI工房	價格未定	ACT
	PRUMUI PRUMUI	CULTURE PUBLISHERS	5800日圓	ARPG
	CINEMA英會話Vol.6 愛之果	SUCCESS	6800日圓	ETC
	ABE'99	LIVERPOOL SOFT	價格未定	SPT

7月

7月1日	■黑色眼睛的門~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	AVG
	Superlite 1500 SERIES Vol.4 CURLING	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.5 ARUMU PRESS	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.6 ASTEROIT	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.7 TENAD WARS	SUCCESS	1500日圓	ETC
	稻川淳二 恐怖之房間	VISIT	5800日圓	ETC
	SLAYER ROYAL 2	角川書店	5800日圓	RPG
	DINO CRISIS	CAPCOM	5800日圓	AVG
	聖少女艦隊 VIRGIN FLEET	KONAMI	5800日圓	SLG
	必殺PACHINKO STATION 6	SUNSOFT	4900日圓	ETC
	爆走兄弟LET'S GO！ETERNAL WINGS (廉價版)	JALECO	2800日圓	
	RESTAURANT DREAM	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	PERFECT PERFORMER-THE YELLOW MONKEY	FANHOUSE	6800日圓	ACT
	RIVERHILL BEST vol.1 KAYMEN KAYMEN 2	RIVERHILL SOFT	2800日圓	ACT
	RIVERHILL BEST vol.2 BLUE CHICAGO BLUES	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	RIVERHILL BEST vol.3道化殺人事件	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	RIVERHILL BEST vol.4 REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	RIVERHILL BEST vol.5卒業II NEO GENERATION	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	★ALKALOID R2000	TAITO	2000日圓	ETC
8日	■DX社長遊戲	TAKARA	5800日圓	ACT
	■Acid	TAKI工房	4800日圓	ETC
	遊戲王MONSTER CAPSULE FIELD&BATTLE (THE BEST)	KONAMI	2800日圓	
	POCKET FAMILY家族計劃	HUDSON	5800日圓	ETC
15日	■LITTLE LOVERS	NTT出版	6800日圓	AVG
	LORD OF FIST	MEDIAWORKS	5800日圓	RPG
	聖劍傳説LEGEND OF MANA	SQUARE	6800日圓	RPG
	VANDAL HEARTS II~天上之門~	KONAMI	5980日圓	SRPG
22日	SIMPLE 1500 SERIES Vol.11 THE PINBALL	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.12 THE QUIZ	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	ETC
	實況POWERFUL職業棒球 開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
	APOCALYPSE	SUCCESS	4800日圓	ACT
	REMOTE CONTROL DANDY	HUMAN	價格未定	ACT
	模擬職業棒球99	HECT	5800日圓	SLG
29日	POP'N DANCE	ENIX	5800日圓	ACT
	GUITAR FREAKS	KONAMI	5800日圓	ACT
	GRINT GRITTER	KONAMI	5800日圓	TAB
	塗鴉SHOW TIME	ENIX	5800日圓	ACT
上旬	海底人的休息日2	ARTDING	5800日圓	SLG
	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
下旬	MONACO GRANDPRIX RACING SIMULATION 2	UBI SOFT	5800日圓	RAC
7月	■西陣PACHINKO天國EX	KSS	5800日圓	ETC
	■ABE'99	RIVERHILL SOFT	6800日圓	SPT
	三洋PACHINKO PARADISE	IREM SOFTWARE ENGINERING	4800日圓	ETC
	BLADE MAKER	翔泳社	價格未定	不詳
	德川淳二之怪談物語 (暫稱)	VISIT	5800日圓	ETC
	DINO BREEDER another progress	J · WING	5800日圓	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SHROU編	SME	價格未定	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SAYURI編	SME	價格未定	SLG
	西陣PACHINKO天國EX	KSS	5800日圓	ETC
	STAR WARS	EA SQUARE	5800日圓	STG
	THE BOOK OF WATERMARKS	SCE	6800日圓	ACT
	激走DRAMA SOLAR	SCE	5800日圓	ACT
	ROOMATE~井上涼子~	POLYSTAR	5800日圓	AVG
	PLAYSTADIUM 4	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	THE BOOK OF WATERMARKS	SCE	6800日圓	ACT
	重裝機兵VELKAN 2	MASSYIA	5800日圓	ACT
	STARING ODESA II~魔龍戰爭	REI FORCE	價格未定	SPRG

8月

8月5日	ANIMAGE STORY GAME	ARIKA	6300日圓	ACT
	光榮之君4	ARTDING	5800日圓	SLG
	裝甲機動隊L.A.P.D.	EA SQUARE	5800日圓	ACT
	金田一少年之事件簿3~青龍傳説殺人事件~講談社	5800日圓	AVG	
	探偵神宮寺三郎EARLY COLLECTION	DATA EAST	4200日圓	AVG
	目標是AIRLINE PILOT	TWILIGHT EXPRESS	6800日圓	SLG
	L之季節	TONKIN HOUSE	6500日圓	AVG
	Cybernetic EMPIRE	日本TELENET	5800日圓	AVG
	SD GUNDAM GGENERATION-0	BANDAI	6800日圓	SLG
	★電車GO (THE BEST)	TAITO	2800日圓	SLG
19	太閤立志傳3	KOEI	6800日圓	SLG
26日	PLANET LAIKA	ENIX	價格未定	RPG
	GALERIANS	ASCII	價格未定	ACT
	★DANCE DANCE REVOLUTION 2nd REMIX	KONAMI	5800日圓	ACT

《私立JUSTICE學園》本是街機遊戲，但來到了第二集時，竟然沒有推出業務用版本，説回這遊戲當時移植後，因為遊戲中的育成模式而大受歡迎，而且角色造型討好，相信都會有不少的玩者會買來試試。





這遊戲在港的人氣度之高，相信是不容置疑吧，剛公佈會在7月26日推出遊戲的新版本，如上集一樣是可以跟街機作LINK的，不知到時會有什麼特別的東西呢？

上旬	CHORO Q WOUNDERFUL	TAKARA	5800000日圓	RAC
	LAKEMASTER 3 (暫稱)	DASS	5800日圓	ACT
中旬	SUPER BASS FISHING	KING RECORD	5800日圓	SPT
下旬	WORLD TOUR CONTACTOR~世界夢紀行	DYO ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
8月	CROSS探偵物語	WAKUJAM	6800日圓	AVG
	東京惑星	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	MACROSS VF-X 2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	REAL ROBOT戰線	BRANPESTO	6800日圓	SRPG
	ECHO NIGHT #2~睡眠支配者~	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
	Superlite 1500 SERIES Vol.8這孩子是哪　的孩子	SUCCESS	1500日圓	ETC
	CLICK漫畫CLICK日	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC

9月

9月2日	★BISHI BASHI SPECIAL 2	KONAMI	4800日圓	
9日	★BEAT MANIA APPEND 4thMIX~THE BEST GOES ON~	KONAMI	2800日圓	ACT
15日	DRAGON QUEST CHRACTERS TORANCO之大冒險2~不思議之迷宮			
22日	飛龍之拳傳説	CULTURE BRAIN	3800日圓	ACT
23日	★GUILTY GEAR復刻版	ARK SYSTEM WORKS	2800日圓	
上旬	■Neo ATLAS 2	ARTDING	5800日圓	
下旬	MONSTER COLLECTION	角川書店	價格未定	RPG
9月	■宇宙機動VANARK	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	■森之王國	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	■超級中國人 EX	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	FIG
	GRAND TURISMO 2	SCE	價格未定	RAC
	DIGITAL RIDER AIRMAN	ASUKU	5800日圓	ACT
	TUN SOFT	價格未定	RPG	
	MEMORIES OFF	KID	價格未定	AVG
	ALL STAR TENNIS'99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	S.C.A.R.S.	UBI SOFT	5800日圓	RAC
	★FIFA EUROPE LEAGUE SOCCER~FEATURING日本代表隊~	EA SQUARE	5800日圓	SPT
10月上旬	■ZEUS II CARNAGE HEART	ARTDING	價格未定	SLG
10月	■MAGICAL DROP F大冒險	DATA EAST	5800日圓	PUZ

11至12月

11月	探偵神宮寺三郎~消失燈火的空間	DATA EAST	5800日圓	AVG
12月	閉所病院	VISIT	價格未定	AVG
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	ETC

99年夏

99年夏	BLACKJACK VS 松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	PLANET DOFU	HUDSON	5800日圓	ACT
	鬥神傳 昂	TAKARA	5800日圓	FIG
	TANK SIMULATOR（暫稱）	ASCII	價格未定	SLG
	UFO -A DAY IN THE LIFE	ASCII	5800日圓	RPG
	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	6800日圓	RPG
	POP'N TANKS	ENIX	價格未定	ACT
	BURGER BURGER 2（暫稱）	GAPS	5800日圓	SLG
	BOYS BE....2nd Season	講談社	5800日圓	AVG
	想見你......your smiles in my heart	KONAMI	價格未定	AVG

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	CAPA (暫稱)(POCKET STATION專用)	SCE	價格未定	ETC
	往哪裡也在一起(POCKET STATION專用)	SCE	價格未定	ETC
	POCKET DUNGEON(POCKET STATION 專用CD-ROM)	SCE	2800日圓	RPG
	PINOCHIA之謎夢	TAKARA	5800日圓	SLG
	IQ博士	BANDAI	5800日圓	ACT
	BASS RISE	BANDAI	5800日圓	SPT
	BASS RISE 連手聚版	BANDAI	9800日圓	SPT
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	太陽之預告	PROGRESS	價格未定	ETC
	MR PROSPECTOR	RYSMICS	價格未定	ETC
	森之王國	ASUMIC ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	GATE KEEPERS	角川書店	5800日圓	AVG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	AVG
	瑪利亞2~受胎告知之謎~	AXELA	價格未定	AVG
	GATE KEEPERS	角川書店	價格未定	SRPG
	JOJO奇妙之冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	SPT
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	機動警察THE GAME (暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	CHANGE!! 真三一萬能俠 (暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	SLG
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	花火2 STAR MINE	魔法	價格未定	ETC
	OFFICAL FORMULA 1 RACING	AIDS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	RUNNING~TOROJI大冒險	DYO ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	FISH EYE II	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
	PHYSICFORCE 2	TAITO	5800日圓	FIG
	大家的GOLF2	SCE	價格未定	SPT
	★DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	2800日圓	ACT
	★...有(THE BEST)	TAKARA	2800日圓	AVG
99年秋	超謎王	BANDAI VISUAL	暫定5800日圓	AVG
	CLICK漫畫歌劇院怪人	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK DNIMATE ROBOT大戰！出擊賽異機械人軍團	德間書店INTERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪利工作室	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫銀河英河兵傳說1在永遠之夜中	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	星神 沈沒的蒼之大地 (暫稱)	MAX FIVE	價格未定	SLG
	Silent Bomber	BANDAI	5800日圓	不詳
	青之6號 (暫稱)	BANDAI VISUAL	暫定6800日圓	AVG
	SPOOKY POOKY！！	DYO ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	TURE LOVE STORY FANTASIC (暫稱)	ASCII	4800日圓	AVG
	WILD ARMS SECOND IGNITION	SCE	價格未定	RPG
	■FISH EYES II	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
99年冬	機動戰士GUNDAM 基力之野望~自護之系譜~	BANDAI	6800日圓	SLG
	PATLABOR THE GAME (暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	ACT
99年	ANIMETIC STORY GAME(1) CARD CAPTOR SAKURA	ARIKA	價格未定	AVG
	Knights of GENESIS	ESCOT	價格未定	SRPG
	PIXY GARDEN	ESCOT	價格未定	SLG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	羅賓萊特的冒險	GUST	價格未定	AVG
	黑眼睛之羅亞~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	FIG
	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	LOVE GAME'S plus (暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子 (暫名)	Tears	價格未定	ACT
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	5800日圓	SLG

遊戲被「吹」到這麼大之後，一再延期，雖然很多的資料都設定好了，但是推出日期依然只是暫定，真的令期待這遊戲的人有點擔心哩，希望這一次真的可以如期推出吧！



集多種有趣MINI GAME於一身的遊戲，遊戲玩法及操作簡單易明，所以適合不同層面的人仕玩，相信一定會是一家大細喜愛的遊戲。

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	STAR IXIOM	NAMCO	價格未定	STG
	鬧鬼病院(暫題)	VISIT	價格未定	AVG
	逮捕令	PLONEER LDC	價格未定	AVG
	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	PAMUTAUN	每日COMMUNICATION	4800日圓	不詳
	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
	PANZER FRONT	ASCII	價格未定	AVG
	WIZARDY~DIMGUIL	ASCII	價格未定	AVG
	FUN！FUN！PINGU~到南極去	SCE	價格未定	ACT
	CBR(CRASH BANDY RACING)	SCE	價格未定	RAC

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
發售日未定	RING RISE	ASCII	5800日圓	ACT
	魔導靈士 修安	ASCII	6800日圓	不詳
	WUN WUN DIARY (暫名)	KONAMI	價格未定	不詳
	厄惨 (暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	AVG
	TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	TURNING POINT (暫稱)	NAXAT	5800日圓	SLG
	X-PO	IDEA FACTORY	3800日圓	不詳
	慶祝格蘭披治	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	MOTO KIDS	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	家IN POCHI YATSUTEKITA (暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	小角色遊戲 銀河英雄傳說~GO GO CASINO	德間書店	4800日圓	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SME	價格未定	RPG
	CIRCUIT之狼 II	MTO	價格未定	SPT
	POCKET軍．POCKET熱 (POCKET STATION專用CD-ROM)	SCE	價格未定	ETC
	HARLEM BEAT (暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	Captain Blasto	SCE	5800日圓	不詳
	ULTRA BASEBALL EX	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	飛龍之拳COLLECTION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	SOUL HACKERS	ALTUS	價格未定	RPG

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	UM JAMMER LAMMY	SCE	4800日圓	ACT
	THE BISTRO	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE (暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	SLIVER事件	ASCII	價格未定	AVG
	我是JOD (暫稱)	TOMY	價格未定	ACT
	感覺名偵探 (暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
	STARING ODESA III~MINEAMU之聖戰	REI FORCE	價格未定	SPRG
	DANGAN~彈丸~(暫稱)	KSS	5800日圓	ETC
	MAX SURFING 2000 (暫稱)	KSS	5800日圓	SPT

DREAMCAST

6月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月24日	GIANT GRAM~全日本摔角2 IN 日本武道館~	SEGA	5800日圓	SPT
	THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999	SNK	5800日圓	FIG
	首都高BATTLE	元氣	5800日圓	RAC
	生體兵器EXPENSE DOUBLE	IMAGEINEER	5800日圓	不詳

7月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
7月1日	WORLD NEVERLAND PLUS~OLERUD王國物語	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
8日	永世名人3~GAME CREATOR吉村信弘之頭腦~	KONAMI	3980日圓	ETC
	■超發明BOY~暴走機械人之謎	SEGA	5800日圓	ACT
	■STREET FIGHTER ZERO 3	CAPCOM	5800日圓	FIG
	BUGGY HEAT	CRI	5800日圓	RAC
15日	CLIMAX LANDERS	SEGA	5800日圓	RPG
	創造職業棒球隊	SEGA	5800日圓	SLG
22日	真本格花札	ALTRON	4800日圓	TAB
	發現世界不思議	TBS	5800日圓	ETC
	SEA MAN禁斷之BED	VIVARIUM	6800日圓	SLG
29日	■MARIONETTE HANDLER	MICRONET	5800日圓	ACT
	AIRFORCE DELTA (暫稱)	KONAMI	5800日圓	STG
	AKIHAPARA電腦組Pies！	SEGA	5800日圓	ACT
下旬	電波少年的懸賞生活	HUDSON	1480日圓	ETC
7月	FRAME GRIDE	FROM SOFTWARE	6800日圓	STG
	蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	5800日圓	STG
	新日本摔 鬥魂烈傳4	TOMY	價格未定	FIG

8至12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
8月5日	■SOUL CALIBUR	NAMCO	價格未定	FIG
	■往北去．Photo Memories	HUDSON	價格未定	ETC
26日	■COOL BOARDERS BURRN	WAVE SYSTEM	5800日圓	SPT
	■機動戰士高達外傳 衛星之謎落……	BANDAI	6800日圓	ACT
	機動戰艦NADESICO	角川書店	6800日圓	SLG
8月	新格鬥術 飛龍之拳列傳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	大相撲 (暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
9月15日	幻影月夜	SIMUSU	5800日圓	AVG
9月	■J-LEAGUE 創造職業球會	SEGA	6800日圓	SLG
	■職業棒球隊	SEGA	6800日圓	SPT
	魔劍X	ATLUS	價格未定	AVG
	ESPION AGE NTS	NEC	5800日圓	ETC
	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 免許皆傳	NAXAT	暫定4800日圓	TAB
	SUPER PRODUCERS	HUDSON	價格未定	SLG
10月28日	■SHIENMU~莎木~一章 橫須賀	SEGA	價格未定	RPG
11月18日	■D之食桌2	WARP	6800日圓	AVG
11月	WWW SOCCER~參加者募集！~	HAPPY？	5800日圓	SPT
12月	SUNRISE 英雄譚 (暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	未定
	BATTLE棋太平	NET VILLAGE	價格未定	TAB
	VJ MONSTER	WAKA	價格未定	ACT

99年夏

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
99年夏	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	七個之秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG
99年秋	■DREAM FLYER	SEGA	價格未定	ACT
	■集合!團團轉溫泉	SEGA	價格未定	不詳
	■LANGERISSER MILLENNIUM	MASAIYA	價格未定	SRPG
	DEATH CRIMSON 2 (暫稱)	ECOLE SOFTWARE	價格未定	STG
	PANORAMA COTTON 2 (暫稱)	SUCCESS	價格未定	STG
	CARRIER	JALECO	價格未定	AVG
	Speed Busters	UBI SOFT	價格未定	RAC
99年冬	BIOHAZARD-CODE: Veronica	CAPCOM	價格未定	ACT
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
99年	■F-1(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
	UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	GOLF (暫稱)	SEGA	5800日圓	SPT
	合家歡高爾夫球	SEGA	5800日圓	SPT
	秋葉原 電腦組	SEGA	價格未定	未定
	GEIST FORCE	SEGA	5800日圓	STG
	電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	價格未定	ASTG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	不詳
	Rayman 2(暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	VIRTUAL STRIKER 2 DC(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2000年1月27日	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
2000年春	★M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
2000年	DYNIMITE ROBOT 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍 2	童	價格未定	STG
	★ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
發售日未定	RING	角川書店	價格未定	AVG
	SD 飛龍之拳傳說 DX	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	GRANDIA 2	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄉間之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	FLIGHT SHOOTING(暫名)	KONAMI	價格未定	STG
	WARRZ (暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	CRACK 2 (暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	春風戰隊V FORCE2 (暫稱)	BINGKIDS	價格未定	SLG
	SNK VS. CAPCOM (暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	BLACK MATRIX AD	NEC	價格未定	SRPG
	★Balder's Gate (暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	★Project ARES (暫稱)	SEGA	價格未定	RPG

遊戲發售時間表

6至12月 NINTENDO 64

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月3日	NBA IN THE ZONE 2	KONAMI	7800日圓	SPT
11日	ZOOL魔獸使傳説	IMAGINEER	價格未定	RPG
	MARIO GOLF 64	任天堂	6800日圓	SPT
18日	VIOLENCE KILLER~TUROK NEW GENERATION	GENZI	7800日圓	ACT
25日	新世紀福音戰士	BANDAI	8800日圓	ACT
6月	WIPEOUT64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
7月14日	ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber	QUEST	價格未定	SLG
16日	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION 64	BANDAI	6800日圓	ACT
21日	■星戰前傳RACER	任天堂	6800日圓	RAC
29日	■實況J LEAGUE PERFECT STRIKER 2	KONAMI	7800日圓	SPT
30日	■電車GO！64	TAITO	價格未定	SLG
7月	64花札~天使的承諾~	ALTRON	價格未定	TAB
	LODE RUNNER3-D	BANPRESTO	6800日圓	ACT
8月5日	■HYBRID HEAVEN	KONAMI	7800日圓	ACT
6日	INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP64	IMAGINEER	6800日圓	RAC
13日	■SHADOW GATE 64	KEMCO	6980日圓	AVG
9月	★ON & OFF RACING	IMAGINEER	RAC	
10月1日	WIN BACK	KOEI	7800日圓	ACT
99年夏	爆 BOMBER MAN 2	HUDSON	價格未定	ACT
	VIRTUAL摔角2~王道繼承~	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT		
	SD飛龍之拳傳說REAL VERSION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
99年秋	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	ACT

1999年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
99年	64 WARS	HUDSON	6800日圓	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
未定	忍者亂太郎 PUZZLE	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
	DUAL LORD 2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	SILENT SUMMER STORIES	KONAMI	價格未定	SLG
	EL TILL(暫名)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ULTRA BASE BALL 64 實名版（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	職業指南麻雀[兵]64	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	超級DONKEY KONG（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE（暫名）	任天堂	價格未定	不詳
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
	超級瑪利奧64-2（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧RPG 2（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	STAR WARS 出擊！洛克中隊（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	薩爾達傳說DD（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	火焰之紋章64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKETMON SNAP(64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	MARIO ARTIST TALENT MAKER (64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER (64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG
	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	巨人之DOSIN1 (FLY FIGHTER)	開發未定	價格未定	STG

6月 SATURN

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月17日	職業麻雀指南「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
7月	WITH YOU~想見你~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
99年夏	MONSTER MAKER神聖七首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	
	STREETFIGHTER ZERO3(4 M擴張RAM專用)	CAPCOM	5800日圓	FIG
	STREETFIGHTER ZERO3(連4 M擴張RAM)	CAPCOM	7800日圓	FIG
	SONIC 3D	SEGA	3800日圓	ACT
發售日未定	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	WORTH WARS	ELF	價格未定	RPG
	STREET FIGHTER ZERO3	CAPCOM	價格未定	FIG
	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	REQUIEM	日本ARTO MEDIA	價格未定	不詳
	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
	海賊大作戰	VING	價格未定	SLG
	BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」	VING	5800日圓	SLG
	PACHINCO FIGHTER	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	ACT
	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	REAL SOUND2	WARP	暫定5800日圓	ETC

6月 GAMEBOY

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
17日	SURVIALKISS~孤島之冒險者	KONAMI	4300日圓	ACT
24日	■WORLD SOCCER GB2	KONAMI	4300日圓	SPT
	WETRIES GB	IMAGINEER	價格未定	ETC
7月1日	HYPER OLYMPIC SERIES TRACK&FIELD GB	KONAMI	4300日圓	SPT
8日	遊戲王DUELMONSTERS II~闇界決鬥記~	KONAMI	4500日圓	SLG
	釣魚先生2	J・WING	4800日圓	SLG
15日	■河川垂釣4	PACK IN SOFT	4200日圓	SPT
	■ASSALIFE ASSADREAM GB	KONAMI	4300日圓	ACT
	昆蟲博士2	J・WING	4800日圓	SLG
16日	GOLF王	DIGITAL KISS	3980日圓	SPT
17日	HELLO KITTY之BEADS工房	IMAGINEER	3500日圓	SLG
23日	無賴戰士 COLOR (FLYFIGHTER)	KID	3980日圓	不詳
	POCKET LORE BOY	KING RECORD	3980日圓	SPT
	SPY AND SPY	KEMCO	3980日圓	ACT
30日	三國誌GAMEBOY版2	KOEI	4800日圓	SLG
	AQUALIFE	DAM	3980日圓	ACT
中旬	SUPERBLACK BASS~REAL FIGHT~	STAR FISH	4500日圓	SPT
下旬	MEDALOT 2	IMAGINEER	3980日圓	PUZ
	GEMGEM MONSTER	KID	3980日圓	SLG
	CHORO Q HYPER CUSTOMER BULL GB	TAKARA	3980日圓	
7月	■AQUALIFE DREAMS GB	KONAMI	4300日圓	ACT
	BACKGAMMON	ALTRON	價格未定	TAB
	多啦A夢	EPOCH社	3980日圓	ACT
	SUPER CHINESE FIGHTER DX	CULTURE BRIAN	3980日圓	FIG
	白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	本格將棋 聖	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	PUYOPUYO外傳PUYO WARS	COMPILE	價格未定	SRPG
8月6日	牧場物語GB2	PACK IN SOFT	3980日圓	SLG
13日	■SHADOWGATE RETURN	KEMCO	3980日圓	RPG
8月	飛龍之拳傳說GB SD VERSION	CULTURE BRIAN	3900日圓	ACT
	MARIO GOLF GB	任天堂	價格未定	SPT
	POCKET FAMILY GB2	HUDSON	價格未定	SLG
9月3日	■KISEKAE物語	PACK IN SOFT	價格未定	SLG
	■POCKETMONSTER金	任天堂	價格未定	SLG
	■POCKETMONSTER銀	任天堂	價格未定	SLG
	轉轉GARACTER	ATLUS	3980日圓	PUZ
	DUNGEON SAVIOR	J・WING	4800日圓	RPG
	HAMSTER俱樂部	JOLTON	3980日圓	ETC
	★OSERO MILLENNIUM	TUKUDA ORIGINAL	價格未定	RPG
99年夏	GET虫俱樂部 大家的昆蟲大圖鑑	JLECO	4800日圓	SLG
99年秋	很喜歡GOLF！	KID	3980日圓	SPT
99年	BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	ETC
發售日未定	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	飛龍之拳傳說GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	鉄鋼戰記BULLET BATTLER	KONAMI	價格未定	SLG
	遊戲王DUEL MONSTER 2	KONAMI	價格未定	SLG
	DONKEYKONG GROUND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ

6月 NEO-GEO

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月24日	SHOCK TROOPERS SECOND SCUD	SAURUS	29800日圓	ACT
發售日未定	THE KING OF FIGHTERS 99	SNK	價格未定	FIG

6至12月 NEO-GEO POCKET

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月24日	MAGICAL DROP POCKET	DATA EAST	3800日圓	PUZ
7月22日	PUYO PUYO通	SNK	價格未定	PUZ
29日	BIG TOURNAMENT GOLF（暫稱）	SNK	價格未定	SPT
	上海MINI	SNK	價格未定	TAB
7月	THE 高校棒球	ADK	價格未定	SPT
	PARTYMAIL（無線對應）	ADK	價格未定	ETC
	DIVE ALERT（無線對應）	SAKUROSU	3800日圓	SLG
	NEO・21	DAINA	價格未定	SLG
	NEO・BACCARA	DAINA	價格未定	TAB
8月	HYPER GALS麻雀	ADK	價格未定	TAB
	PACHINKO實機SIMULATION Vol.1（暫稱）	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	ETC
9月	BEAST BUSTERS POCKET（暫稱）	SNK	價格未定	FIG
	幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	POCKET DRIVE（暫稱）	KID	價格未定	RAC
10月	PANABI（暫稱）	ARUZE	價格未定	ACT
	NEO POCKET BASSFISHING（暫稱）	ADK	價格未定	SPT
	DIGITAL PRIMATE（暫稱）	SNK	價格未定	不詳
	電車GO！2	SNK	價格未定	SLG
11月	BATTLE ROYAL（無線對應）	ADK	價格未定	不詳
99年夏	COOL BROADERS POCKET（暫稱・DC對應）	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	SNK VS. CAPCOM（暫稱）	SNK	價格未定	TAB
99年冬	THUNDER V(暫稱)	ARUZE	價格未定	不詳
	ZIROKICHI（暫稱）	ARUZE	價格未定	不詳
	SNK VS. CAPCOM（暫稱）	SNK	價格未定	FIG
	PACHINKO實機SIMULATION Vol.2（暫稱）	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	ETC
	SNK GALS FIGHTERS（暫稱）	夢工房	價格未定	FIG
發售日未定	NBA HANGTIME（暫稱）	ATARI	價格未定	SPT
	NFL BLITZ（暫稱）	ATARI	價格未定	不詳
	畢業相（暫稱）	ADK	價格未定	AVG
	MORTAL KOMBAT（暫稱）	ATARI	價格未定	FIG
	花火（暫稱）	ARUZE	價格未定	SLG
	瓜小姐的成長日記 2	ADK	價格未定	不詳
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD・BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	PACMAN（暫稱）	SNK	價格未定	ACT
	FAMILY STAR（暫稱）	SNK	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET（暫稱）	CAPCOM	價格未定	ACT
	THE MAJOR LEAGUE（暫稱）	ADK	價格未定	SPT

6至12月 WONDER SWAN

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月17日	鐵拳CARD CHALLENGE	BANDAI	3800日圓	ETC
24日	ANCHORS FIELD	SAMMY	3800日圓	SPT
6月	VAIZ BLADE（暫稱）	BANDAI	3980日圓	RPG
	CHOAS GEAR（暫稱）	BANDAI	3800日圓	SLG
7月1日	PUZZLE BUBBLE	SUNSOFT	價格未定	PUZ
下旬	CRAZY CLIMBER	日本物產	3800日圓	ACT
7月	SOCCER！CHALLENGE THE WORLD	COCONUT JAPAN ENTERTAINMENT	3800日圓	SPT
	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬	NAXAT	3480日圓	TAB
	新世紀EVANGELION使徒新生（暫稱）	BANDAI	3800日圓	ETC
8月5日	TERRORS	BANDAI	3980日圓	ACT
	名偵探柯南（暫稱）	BANDAI	價格未定	AVG
26日	★MOBILE SUIT GUNDAM MSVS	BANDAI	3980日圓	SRPG
8月	POCKET FIGHTER（暫稱）	BANDAI	3800日圓	FIG
	燃燒！職業棒球	JALECO	4200日圓	SPT
9月30日	■預想進化論	MEDIA ENTERTAINMENT	4800日圓	SLG
9月	幻之大陸王	SAMMY	價格未定	ACT
	■ARMOR UNIT	SAMMY	價格未定	STG
10月	專業麻雀FOR WONDER SWAN	ATHENA	價格未定	TAB
	★將棋發鑑門	SAMMY	價格未定	TAB
	★HAROBOOTS	SUNRISE INTERACTIVE	3980日圓	ACT
99年夏	FLASH~ 數字之鐵人~（暫稱）	光文社	價格未定	SLG
	菊池秀行之魔界CARD BATTLE（暫稱）	光文社	價格未定	TAB
99年秋	TETRIS for WONDER SWAN（暫稱）	BBS	價格未定	PUZ

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
發售日未定	RADAR GAME（暫稱）	SAMMY	價格未定	TAB
	東京魔人學園符咒封錄（暫稱）	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	CLOCK TOWER（暫稱）	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA（暫稱）	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角（暫稱）	HUMAN	價格未定	SPT
	WAVE RAID（暫稱）	BANDAI	價格未定	不詳
	FAMISTAR（暫稱）	NAMCO	價格未定	SPT
	LANGERRISER D（暫稱）	BANDAI	價格未定	SRPG
	超兄貴（暫稱）	BANDAI	價格未定	ACT
	SIDE POCKET（暫稱）	DATA EAST	價格未定	SPT
	NEON GENESIS EVANGELION使徒新生（暫稱）	BANDAI	價格未定	SRPG



有人說我們只與別人比他們沒有的東西是不公平的
用片段來與別人的硬照報導來比是不公平的
係呀！
咁同你鬥實力同創意囉！

E3特輯PART 2仍然有大量獨家片段
對，是PART 2。你認為全世界最大的GAME SHOW可以只用
幾頁就能完整地報導了嗎？

高手教路的ACE COMBAT 3教大家玩齊五個結局及神技示範
照住畫面跟住做不是更有說服力嗎？

遊戲配件多面睇會令人情緒不安
「玩嘢」都有高低手之分的，唔使扮女人嘅。

大家根本不用怕甚麼恐怖大魔王……
因為我們只會比他更可怕
我們會一直震撼你的心

互動遊戲誌 G互動遊戲誌
由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
逢隔周五於互動電視上映

如有意見，可電郵到
gamemag@netvigator.com





遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

——恐怖的進化——

DINO CRISIS 完全攻略本

地圖、道具位置全部落齊
所有謎題一一解開
完全小說式攻略

香港 BIO 系列第一人者
J.J 全力製作

7月1日與遊戲同步發售

© CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.